



**UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA  
METROPOLITANA**  
Unidad Xochimilco

División de Ciencias y Artes para el Diseño  
Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño  
Área de Diseño, Tecnología y Educación

## **Diseño de materiales educativos en exposiciones de arte contemporáneo**

Bajo el enfoque de la Nueva Museología

### **Idónea Comunicación de Resultados**

que para obtener el grado de Maestría presenta:

**César Augusto Trejo López**

Tutora: Mtra. Azucena Mondragón Millán

Lectora: Dra. María Isabel Arbesú García

Lector: Dr. Jorge Alberto Pacheco Martínez

Ciudad de México. Diciembre del 2021

División de Ciencias y Artes para el Diseño  
Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño  
Área de Diseño, Tecnología y Educación

## **Diseño de materiales educativos en exposiciones de arte contemporáneo**

Bajo el enfoque de la Nueva Museología

### **Idónea Comunicación de Resultados**

que para obtener el grado de Maestría presenta:

**César Augusto Trejo López**

Tutora: Mtra. Azucena Mondragón Millán

Lectora: Dra. María Isabel Arbesú García

Lector: Dr. Jorge Alberto Pacheco Martínez

Ciudad de México. Diciembre del 2021

## Agradecimientos

Me gustaría agradecer enormemente a la **Mtra. Azucena Mondragón**, a mi tutora. Muchas gracias profesora por todo el cariño y apoyo brindado, los aprendizajes a su lado y el conocimiento que construimos juntos.

A mis lectores, la **Dra. Isabel Arbesú**, el **Dr. Jorge Alberto Pacheco** y la **Dra. Zarid Álvarez**, por su tiempo, asesoría y apoyo.

A la **Dra. Juana Martínez**, por todo su acompañamiento tan puntual, preciso y lleno de afecto.

Al **Dr. Darío González**, por compartirme sus experiencias.

Trabajar de la mano y asesoría de todos ustedes fue una experiencia realmente enriquecedora para mí.

A mis amigos del MUAC, **Miriam Barrón**, **Aidee Vidal**, **Adán González** y **Beatriz Servín**, por formar parte de esta investigación.

A **Nayeli Zepeda**, **Germán Paley**, **Ricardo Rubiales** y **David Trujillo**, por brindarme sus conocimientos y compartir conmigo parte de sus procesos de trabajo, que son eje fundamental del proyecto.

A mi pareja **Brandon**.

A **Ana**, mi madre y a **Yanelli** y **Karina**, mis hermanas.

A **Astolfo**, **Kaori**.

A **Byron** y **Lili**, mis sobrinos.

A mis amigos de la maestría: **Alejandra**, **Mariana**, **Paola**, **Miroslava**, **María**, **Adler**, **Carlos**, **José Luis** e **Ilse**.

A mis amigos de toda la vida: **Iván**, **Eneida**, **Natalia**, **Manuel**, **Rodrigo** y **Chavy**.

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (**CONACYT**) por apoyar a bien, la formación de investigadores y apoyar este proyecto.

Y, sobre todo, a la Universidad Autónoma Metropolitana (**UAM**), por abrirme sus puertas y permitirme ser un miembro más de su comunidad, de la cuál me siento orgulloso de formar parte.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias y Artes para el Diseño

Ciudad de México 24 de noviembre de 2021

**DRA. JUANA MARTÍNEZ RESÉNDIZ**  
**COORDINADORA DEL PROGRAMA DE MAESTRIA**  
**EN CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO**  
**Presente.**

Me permito comunicar a usted que a solicitud del alumno (a): **César Augusto Trejo López**, del Programa de Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño, he revisado y confirmo que la Idónea Comunicación de Resultados (ICR)/Tesis: *“Diseño de materiales educativos en exposiciones de arte contemporáneo. Bajo el enfoque de la Nueva Museología.”* es la versión final, contiene el resumen, las palabras clave y cumple con los requisitos para formar parte del repositorio institucional de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.



Atentamente

Mtra. María Azucena Mondragón Millán  
Nombre y firma del Director (a) de ICR/Tesis.

## Contenido

<b>Resumen</b> .....	7
<b>Introducción:</b> .....	8
<b>Capítulo 1 Metodología</b> .....	10
1.1 Problematización.....	10
1.2 Objetivos.....	10
1.3 Supuesto de investigación.....	11
1.4 Preguntas de investigación .....	11
1.5 Justificación.....	12
<b>Capítulo 2 El diseño de los materiales educativos como una oferta de enseñanza</b> .....	13
2.1 El museo como ambiente de aprendizaje .....	13
2.2 Mediación en los museos de arte contemporáneo .....	22
2.3 La nueva museología, la museología social y la museología crítica.....	23
2.4 Definición de material educativo .....	30
2.5 Antecedentes de los materiales educativos.....	33
2.6 Taxonomía de un material educativo .....	35
2.7 Parámetros del diseño gráfico para materiales educativos.....	41
2.8 Revisión histórica: Materiales con diseño innovador .....	44
2.8.1 Visual Thinking Strategies (VTS) o Estrategias de Pensamiento Visual .....	44
2.8.2 Piensa en Arte.....	47
2.8.3 Aprende a Mirar .....	49
2.8.4 Abriendo puertas a las artes, la mente y más allá.....	51
<b>Capítulo 3. Diseño del instrumento, práctica de campo: La importancia de estudiar con el enfoque de la nueva museología el diseño de materiales educativos</b> .....	53
3.1 Contexto de los Instrumentos .....	54
3.2 Diseño de los instrumentos .....	55
3.2.1 Instrumento 1: Entrevista a expertos.....	55
3.2.2 Prueba piloto de la entrevista .....	58
3.2.3 Entrevistas MUAC .....	60
3.2.3.1 Miriam Barrón.....	60
3.2.3.2 Adán González .....	62
3.2.3.3 Beatriz Servín.....	63

3.2.3.4 Aidee Vidal .....	64
3. 2.4 Entrevistas a expertos materiales educativos externos al museo .....	66
3.2.4.1 Nayeli Zepeda.....	66
3.2.4.2 Germán Páley .....	67
3.2.4.3 David Trujillo.....	68
3.2.4.4 Ricardo Rubiales .....	69
3.2.5 Análisis de la información cualitativa .....	70
3.3 Instrumento 2: Encuesta .....	73
3.3.1 Estudio exploratorio de visitantes .....	77
3.3.2 Análisis de la información cuantitativa.....	82
<b>Capítulo 4. Resultados y conclusiones</b> .....	<b>87</b>
4.1 Resultados .....	87
4.2 Conclusiones .....	93
4.3 Futuras líneas de investigación .....	95
<b>Referencias</b> .....	<b>97</b>
Anexo 1. Entrevista Piloto: Dr. Darío González .....	100
Anexo 2. Entrevista a expertos (MUAC): Miriam Barrón.....	103
Anexo 3. Entrevista a expertos (MUAC): Adán González.....	107
Anexo 4. Entrevista a expertos (MUAC): Beatriz Servín.....	111
Anexo 5. Entrevista a expertos (MUAC): Aidee Vidal.....	114
Anexo 6. Entrevista a expertos: Nayely Zepeda.....	119
Anexo 7. Entrevista a expertos: German Paley .....	126
Anexo 8. Entrevista a expertos: David Trujillo .....	135
Anexo 9. Entrevista a expertos: Ricardo Rubiales .....	141
Anexo 10. Cruces SPSS.....	152

## Resumen

La presente investigación tuvo por objetivo analizar la implementación del diseño como elemento para potenciar el aprendizaje activo en la creación de materiales educativos para exposiciones de arte contemporáneo y se realizó bajo un enfoque de la Nueva Museología.

Partimos de la problemática que en la actualidad los museos de arte y más en específico los de arte contemporáneo, casi no desarrollan materiales educativos como una oferta educativa constante, además del hecho de que también es difícil poder encontrar un método para realizar dichos materiales, la mayoría de los expertos coinciden en que la forma de desarrollar estas herramientas ha surgido desde su experiencia, en abordar la práctica desde un ejercicio empírico de ensayo y error, y no de poseer un recurso de apoyo para comenzar a diseñar, como pudiera ser el presente documento.

El proyecto tuvo las siguientes líneas de investigación: primero, detectar qué elementos del diseño pueden potenciar el aprendizaje activo, así como ajustarse al enfoque de la Nueva Museología, como segunda línea, hacer un breve recorrido por algunos materiales y analizar de qué manera han marcado una innovación por su diseño y, finalmente, esbozar la posibilidad de poder detectar necesidades que tienen los visitantes para el diseño de materiales educativos.

### **Palabras clave:**

Material Educativo, Arte contemporáneo, Nueva Museología, Aprendizaje activo y significativo.

## Introducción:

La presente investigación tiene por objetivo acercar al lector a los procesos del diseño que se encuentran en el desarrollo de materiales educativos dentro de exposiciones de arte, mismos que permiten acercar diversos aprendizajes con contenidos estructurados a los públicos. El tema fue delimitado para hablar específicamente de museos de arte contemporáneo.

Partimos de la problemática de que los museos de arte contemporáneo producen escasos materiales educativos, por lo que existe poca variedad de oferta, a esto suma que también es escasa la literatura para realizar dichos materiales, la mayoría de los expertos coinciden en que la forma de desarrollar estas herramientas ha surgido desde su experiencia en abordar la práctica desde un ejercicio empírico de ensayo y error, y no de poseer un recurso de apoyo para comenzar a diseñar. Para quién inicia una práctica laboral en este campo, será un aporte poder contar con un método como herramienta para la producción de materiales didácticos de este tipo.

El interés particular en el tema tuvo su inicio en mi experiencia laboral, al formar parte activa dentro de instituciones ligadas a la mediación en museos de arte. Sumado a la posibilidad que he tenido de generar contenidos para materiales educativos en diferentes exposiciones. Sin embargo, el problema que he identificado consiste en que, me he visto en la situación de tener que partir a diseñar todos estos recursos de una manera autodidacta, sin una guía base, o un manual que pudiera ayudarme en mi proceso, sí bien hay algunos académicos y museólogos que han hablado acerca del desarrollo de materiales educativos y que trataremos de analizar en el presente escrito, también en muy cierto lo poco que se ha investigado de este tema, la presente investigación está dirigida para cualquier educador de museos que tenga frente a sí, el reto de plantear, diseñar, producir y evaluar un material educativo para alguna exposición de arte contemporáneo.

Para la presente investigación, partí de entrevistar a los miembros del Programa Pedagógico del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC), de la UNAM, debemos rescatar la labor que ha construido el MUAC en materia de



educación, siendo uno de los museos de arte contemporáneo que cuentan con un departamento educativo de lo más sólido, activo y visible. Tras entrevistar a los miembros del Programa Pedagógico, se retoma su experiencia y el diálogo resultado de las entrevistas, lo que permitió identificar los procesos educativos dentro de exposiciones de arte contemporáneo. Posteriormente se realizó una serie de entrevistas a educadores con mayor experiencia en el desarrollo de materiales, fuera de museos de arte contemporáneo, para comparar las dos visiones.

Finalmente, como tercer elemento se realizó un estudio exploratorio, que consistió en una encuesta a visitantes de museos de arte contemporáneo, que debido a la pandemia del COVID - 19, tuvo que realizarse de manera virtual y a distancia.

La presente investigación tiene por objetivo tres líneas principales: Detectar qué elementos del diseño pueden potenciar el aprendizaje activo, así como ajustarse al enfoque de la Nueva Museología; hacer un breve recorrido investigando algunos materiales que podemos considerar han marcado una innovación por su diseño y finalmente, esbozar la posibilidad de conocer necesidades que tienen ciertos visitantes (estudio de caso) para que los materiales educativos puedan generar una experiencia significativa.

## Capítulo 1 Metodología

Se planteó desarrollar la siguiente metodología para estudiar el proceso de trabajo que puede estar detrás del diseño de materiales educativos, con el objetivo de poder detectar los elementos que propician el aprendizaje activo.

### 1.1 Problematización

Actualmente encontramos una gran ausencia de materiales educativos en museos de arte contemporáneo, la mayoría de los materiales disponibles son con un carácter de instrucciones de comportamiento para el visitante, es necesario buscar generar materiales que pudieran implementar una correcta conexión entre el diseño, la tecnología y las estructuras de enseñanza.

Es fundamental que en México los museos de arte contemporáneo apuesten por producir materiales, dirigidos al usuario con un diseño realmente enfocado a procesos del aprendizaje.

### 1.2 Objetivos

General

- Analizar si existen características fundamentales del diseño de materiales educativos que pueden potencializar un aprendizaje activo para exposiciones de arte contemporáneo.

## Específicos

- Estudiar parámetros teóricos y conceptuales que permitan definir un aprendizaje más activo para los visitantes, por medio de estudios de aprendizaje no formal, como son la mediación y la didáctica aplicada en museos.

- Proponer instrumentos para diagnosticar y reconocer en una comunidad o grupo determinado sus intereses específicos para resolver con el diseño de material educativo para una exposición de arte.

### 1.3 Supuesto de investigación

Para privilegiar la experiencia significativa. Es decir, la interpretación de los usuarios antes que la comunicación de un discurso institucional. Se pueden proponer materiales educativos para exposiciones de arte contemporáneo que busquen desde su diseño generar aprendizajes más activos para diferentes tipos de usuarios. Para ello será de utilidad un enfoque basado en la teoría constructivista.

### 1.4 Preguntas de investigación

1.- ¿Qué materiales educativos han sido realizados por algunos museos a lo largo de la historia que podemos considerar con un diseño innovador?

2.- ¿Qué características del diseño en los materiales educativos pueden detonar experiencias significativas que permitan potencializar procesos de aprendizaje activo?

3.- ¿Cómo podemos encontrar cuáles son las características más adecuadas para el diseño de un material educativo de acuerdo con las necesidades de una comunidad específica o grupo determinado?

## 1.5 Justificación

Los estudios del diseño que se han realizado se enfocan en el aspecto museográfico, al mismo tiempo los estudios en torno a lo educativo se basan en la experiencia del visitante. Por ello es necesario proponer una investigación que trate de unir los conocimientos que aportan los investigadores para construir el binomio de la producción diseño / educación.

Dentro de la práctica del diseño, es necesario que surja un perfil enfocado al diseño de materiales educativos en museos. Este profesionalista además de dominar su campo estructurado de estudio (correcto lenguaje gráfico o industrial). También debe especializarse en el uso adecuado de los elementos educativos, para que sus propuestas generen competencias que permitan potenciar el aprendizaje activo, dando como resultados diseños que fomenten en los visitantes procesos sensoriales, cognitivos, emotivos, lógicos y de pensamiento crítico.

## Capítulo 2 El diseño de los materiales educativos como una oferta de enseñanza

En este apartado de la investigación, tiene como finalidad la revisión de autores clave para definir conceptos e incluir los elementos teóricos.

### 2.1 El museo como ambiente de aprendizaje

Es posible identificar el papel que juega el diseño dentro de la museología, nos detenemos a mirar su aplicación en el campo de lo museográfico, a ver el diseño aplicado en un espacio con fines expositivos, así como con una intencionalidad de comunicación, la identidad gráfica de la institución, señalética, elementos de difusión, mensajes a comunicar, entre otros. En este ámbito, la presente investigación se centra en la implementación del diseño con una finalidad educativa, ya que una de las principales funciones del museo (además de exponer, conservar, restaurar y difundir el patrimonio) es la de educar y generar procesos de aprendizaje en una sociedad como se observa en la imagen 1.

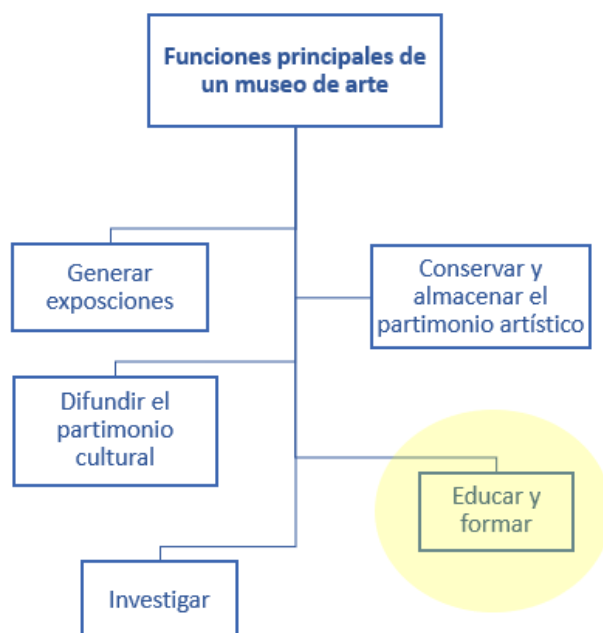


Imagen 1. Funciones principales de los museos según distintas profesiones

Fuente: Autoría propia. Año:2021

Para hablar de la Educación dentro de los museos, tenemos que partir de definir la *Educación no formal*. Es decir, la oferta educativa que proviene fuera del ámbito escolar, conocida como *Educación formal*.

La Educación no formal, al mismo tiempo será realizada por instituciones educativas, como lo son los museos y centros culturales, lo cual a su vez la va diferenciar de la *Educación informal*, que será la que aprendemos de diferentes estímulos, como lo son, nuestra educación en casa, con familiares, amigos o de los medios de comunicación que no necesariamente generan sus propuestas con un fin educativo, sino con otras funciones como pudiera ser entretener, entonces tenemos que partir de que los museos sí tienen una finalidad educativa, siendo así que la mayoría de ellos tienen en sus misiones, generar un aprendizaje que beneficie todos sus visitantes, y lo marcan como una de sus funciones principales.

Los museos tienen diferentes estrategias para generar aprendizajes y potencializar procesos educativos, algunos de estos requieren a un mediador de manera presencial, como son la implementación de visitas guiadas o recorridos, de igual forma los talleres, cursos o seminarios, así como conferencias, conversatorios, coloquios, entre otros.

En cuestión de materiales educativos hay algunos que también requieren de un mediador presencial, pero en su mayoría se busca que sean *auto conductivos*, es decir que el visitante pueda prescindir del guía, tallerista, o educador para, por medio de una herramienta poder aprender por su cuenta. En la presente investigación, nos centraremos en analizar cómo el diseño de materiales educativos pueden potenciar el aprendizaje, dichos materiales pueden encontrarse disponibles dentro del museo, así como fuera del mismo, alojados en algún lugar para su descarga (en materiales digitales) pudiendo ser la página web del museo o alguna app store, entre otros.

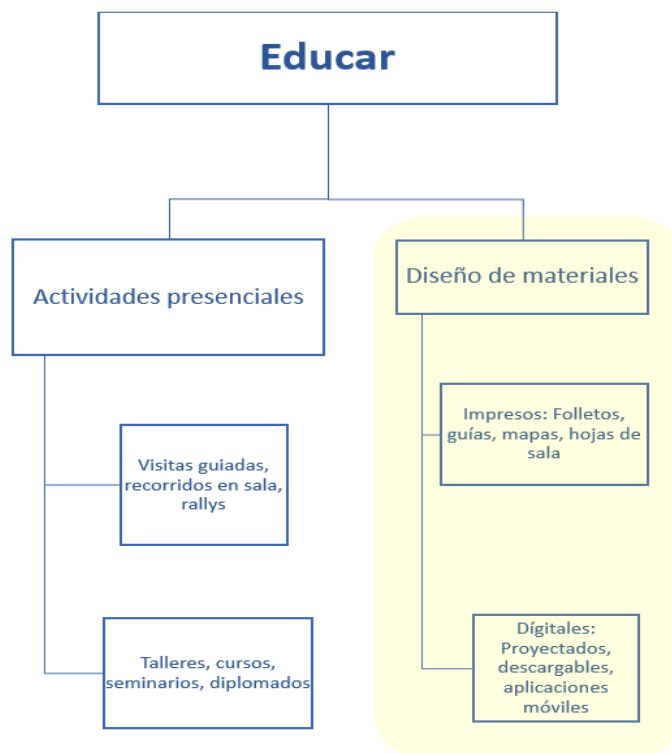


Imagen 2. Margen de acción de los museos para generar procesos educativos

Fuente: Autoría propia. Año:2021

Para la presente investigación es necesario partir del concepto de *educación* que nos interesa, para posteriormente definir cómo los materiales educativos pueden contar con un diseño eficiente que permita potenciar el aprendizaje.

Según el documento *Conceptos Claves de Museología*, publicado por el Consejo Internacional de Museos (ICOM) bajo la dirección de André Desvallées y François Mairesse, define a la educación:

De manera general, la educación significa la puesta en práctica de los medios apropiados para asegurar la formación y el desarrollo de un ser humano y de sus facultades. La educación museal puede definirse como un conjunto de valores, conceptos, conocimientos y prácticas cuyo objetivo es el desarrollo del visitante; trabajo de aculturación, se apoya principalmente en la pedagogía y en el completo desarrollo, así como en el aprendizaje de nuevos saberes.

(Desvallés, 2010, pg. 35)

A diferencia de la educación formal, en el ámbito escolar, cuyo objetivo es generar el desarrollo de competencias con una estructura de trabajo constante por medio de largos periodos de clases y estudio, la educación no formal, tendrá la intención de transmitir saberes, que en muchas ocasiones, son experiencias de vivencias únicas y breves. Dependerá del interés de los visitantes y su nivel de compromiso por visitar una exposición de arte.

El concepto de la *experiencia significativa* parte de una experiencia que pudiera generar un aprendizaje.

La experiencia vital, unida a la función lúdica, son dos aspectos que diferencian a los espacios artísticos de otras instituciones académicas, pues los museos y galerías educan a la vez que entretienen. Hooper Greenhill coincide con Dewey en que los museos incrementan el bagaje cultural y experiencial de sus visitantes, pero esta labor resulta más valiosa en la medida que va unida al placer sensorial, pues se aprende mejor aquello que resulta placentero. Los museos se inclinan cada vez más en esta dirección, y proponen nuevos modos de involucrar a los visitantes de manera más directa con las exhibiciones de forma que estos adopten un papel más activo que enriquezca su experiencia y la haga más satisfactoria.

(López, 2014 pg.40)

Hablar de educación por medio de la experiencia, también nos lleva al terreno de la línea conocida como la corriente del Constructivismo, teoría del conocimiento de Vigotsky y su enfoque Sociocultural. Vigotsky va a brindar grandes aportaciones en el terreno de la Educación, partiendo de que los individuos aprenden de su entorno, y al mismo tiempo por medio de procesos de socialización. Según Carrera (2001):

De esta manera se considera que el aprendizaje estimula y activa una variedad de procesos mentales que afloran en el marco de la interacción con otras personas, interacción que ocurre en diversos contextos y es siempre mediada por el lenguaje. Esos procesos, que en cierta medida reproducen esas formas de interacción social, son internalizadas en el proceso de aprendizaje social hasta convertirse en modos de autorregulación.

(Carrera, 2001, pág. 4).

Para Vigotsky el ser humano, no aprende únicamente de procesos biológicos sino por medio de estímulos sociales, va a dividir lo que él denomina *conductas*



*psicológicas* como inferiores y superiores, las inferiores están ligadas de conductas animales, mientras que las superiores partirán de experiencias acumuladas, como la educación heredada, así como de las obtenidas por procesos sociales, es decir, poder aprender con base a las experiencias de los demás en un intercambio propicio. Vigotsky crea el concepto de *Zona de Desarrollo Próximo* (ZDP), el cual hace énfasis en el nivel de Desarrollo potencial, poder aprender por medio del trabajo en equipo, en colaboración con un docente o compañeros con mayor experiencia.

En este sentido, podría decirse que el profesor al inicio del episodio educativo emplea, para originar, una especie de marco abierto y flexible para negociar y crear situaciones básicas de intersubjetividad, es decir, para constituir un terreno común con el fin de lograr comprensión y entendimiento, para luego, sobre la marcha y a veces por rumbos no esperados, dadas las influencias personales tanto del enseñante como de los aprendices y del contexto intersubjetivo que construyen, limitarse a orientar y guiar la situación posterior de enseñanza.

(Henández, 1999. Pág. 11)

Hablando en el ámbito de la educación no formal, el facilitador no será un docente necesariamente, sino será un educador que brinde un servicio desde la institución. El museo ha adaptado estas teorías de la educación a lo largo de los años y al igual que en el ámbito escolar, podemos encontrar un recorrido para tratar de abandonar los mecanismos más clásicos de enseñanza, para construir visiones de museos con una intencionalidad más enfocada al constructivismo.

En su texto *El museo constructivista* de Ricardo Cano (2017) menciona que para entender el contexto educativo donde operan los museos, es fundamental comprender que cada teoría de la educación debería contener en sí, una teoría del conocimiento y a su vez, una teoría del aprendizaje, es decir, lo que se debe aprender y al mismo tiempo, lo que se debe enseñar. Cano, menciona que dicha referencia fue publicada originalmente en dos artículos en el *Journal of Education in Museums*.

Dentro del enfoque constructivista partimos de la idea de que todo el conocimiento se encuentra dentro de la mente del alumno, o visitante en el caso de los museos y

será el facilitador (educador) quien brindará las herramientas óptimas para sacar a relucir dicho conocimiento.

Lo cual es fundamental en esta investigación, pues podríamos partir de enunciar que hay algunos museos con una oferta de educación más tradicional y cuya transmisión de conocimientos se da de una manera más unilateral por medio de un discurso y la forma en cómo comunicar la información del mismo, en un canal único donde el museo habla y el visitante escucha, pero de igual manera, podremos encontrar algunos museos con una intencionalidad más constructivista, que potencialice y privilegie los conocimientos construidos por los propios visitantes, antes que los adquiridos por una narrativa institucional. Cano (2017) menciona como constructivistas al Museo de Zoología Comparativa de Harvard y la National Portrait Gallery.

Es por ello que es fundamental también sacar a colación nuevamente en nuestro contexto nacional, el interés de trabajar en esta investigación con exposiciones de arte contemporáneo, surge de que en México serán los museos de arte contemporáneo donde encontremos un enfoque mucho más ligado al constructivismo y al aprendizaje por medio de la experiencia significativa, lo cual no quiere decir que museos de arte moderno o clásico no comiencen a mostrar ya un interés genuino por dar ese giro a su enfoque en el desarrollo de su estrategia de enseñanza.

Otro enfoque a resaltar para analizar el museo como un ambiente de aprendizaje radica en la *teoría del aprendizaje significativo* de Ausubel, Viera (2003), es importante resaltar que con significativo no nos vamos a referir a agregar un juicio de valor para determinar qué tipos de aprendizaje pueden ser más significativos que otros, sino más bien, lo que nos va a proponer Ausubel es que el aprendizaje va a trascender cuando se logró conectar un conocimiento nuevo con nuestros conocimientos previos, la nueva información va a adquirir significado.

Para Ausubel es fundamental que el aprendizaje significativo se desarrolle una vez que el nuevo conocimiento logra hacer sentido con los conocimientos previos, y por ende, no sentirlo ajeno.

Para que este puente se dé, el docente en la escuela y el educador en el museo deberá buscar enlaces conceptuales entre los conocimientos a transmitir y el bagaje cultural del alumno (en la escuela) y del visitante (en el museo).

Tras estos postulados existe un principio común en las ideas de Ausubel y Vigotsky, la unidad de lo cognitivo y lo afectivo en el aprendizaje. Para Vigotsky la unidad de análisis de la Situación Social de Desarrollo es la vivencia, relación afectiva del individuo con el medio, unidad de lo cognitivo y lo afectivo. Para Ausubel no existe aprendizaje si no se tiene en cuenta la estructura cognitiva a la par de la actitud afectiva y motivacional del educando.

(Viera, 2003, pág. 4).

En materia de teorías educativas, el enfoque constructivista dentro de los museos será el que buscará que el contenido a aprender, sea generado por el visitante, antes que ser transmitido por el educador (mismo que diseña la herramienta), para tratar que el proceso de enseñanza – aprendizaje, se propicie de una manera *activa* y no de formas más tradicionales o enseñanza *pasiva*, se buscará que sean los mismos visitantes que construyan su aprendizaje. Debido a que esta estructura, plantea el desarrollo del conocimiento por medio de un contexto previo del visitante, el educador será el intermediario, por medio de un proceso que conoceremos como la mediación, ligado totalmente al proceso de interpretación.

En su texto *Interpretación y mediación en museos: estrategias y posibilidades desde la educación artística*, publicado por la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) y Universidad Internacional de Valencia (VIU), Ernerit López Martínez define a la mediación como:

Antes de ello, es importante señalar que parto de la idea de que los objetos artísticos no tienen un único significado que se deba desentrañar o decodificar, sino que sus significados son múltiples, contingentes y cambiantes según tiempos, espacios y miradas... Los significados de los objetos surgen de sus relaciones con otros objetos dentro de una exhibición concreta o colección y esos significados cambian al alterar el espacio o según pasa el tiempo.

(López, 2015, pg. 40)

Para definir el aprendizaje activo, debemos partir de las teorías constructivistas, gran parte de los referentes teóricos hablan de un aprendizaje significativo dentro del salón de clases (educación formal), sin embargo, dentro de los museos e instituciones propias de educación no formal, también se ha logrado permear desde hace tiempo con estas metodologías de construcción del conocimiento.

En su texto *El aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje*, Helena Sierra Gómez hace referencia al aprendizaje activo de la siguiente manera:

Los métodos de enseñanza que promueven el aprendizaje activo se enmarcan dentro de la teoría constructivista del aprendizaje. Según esta teoría los estudiantes son el eje y los protagonistas del proceso y son ellos quienes deciden cuándo y cómo quieren aprender, mientras que el docente es sólo un guía que orienta, motiva y retroalimenta a los estudiantes.

El constructivismo ve el aprendizaje como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados... El constructivismo promueve la exploración libre de un estudiante dentro de un marco o de una estructura dada, la cual puede ser de un nivel sencillo hasta un nivel más complejo, en el cual es conveniente que los estudiantes desarrollen actividades centradas en sus habilidades para así poder consolidar sus aprendizajes adecuadamente.

(Sierra, 2013, pg. 7-8)

Si entendemos como aprendizaje pasivo aquel donde los alumnos en la escuela, y los visitantes en el museo, solamente deben realizar funciones sistematizadas, como escuchar, leer, escribir y memorizar, el aprendizaje activo será aquel con una exigencia analítica y práctica más grande como lo es, interpretar, sintetizar y, con el objetivo de que el alumno o visitante construya su propio conocimiento, en lugar de recibir pasivamente conocimiento ya construido previamente.

En su texto *El aprendizaje activo, del proyecto educativo de la Universidad ICESI para su Centro de Recursos para el aprendizaje (CREA) y su Escuela de Ciencias de la Educación*, se define al aprendizaje activo como:

Una estrategia que promueve el aprendizaje activo estará compuesta por un conjunto de actividades de aprendizaje que conducen al estudiante a situaciones en las que debe disponerse para aprender; debe hacer determinadas construcciones conceptuales y/o metodológicas, y debe pensar aquello que está haciendo, en términos de hallar explicaciones o implicaciones. El profesor no enseña; el profesor promueve en el estudiante la utilización de las neuronas y de sus interconexiones y por supuesto de sus haberes sociales, culturales y emocionales, para que él mismo construya su conocimiento.

(ICESI., 2017, Pág. 15)

Otro referente que tenemos que mencionar, es el diseño del *Cono de la experiencia o del aprendizaje* de Edgar Dale, pedagogo norteamericano que propone una clasificación marcada entre aprendizajes activos y aprendizajes pasivos, según sea la acción a realizar del estudiante, por ejemplo, cómo podemos en la imagen no. 3, aprender por medio de una experiencia de escucha, sería calificada como pasiva, mientras que aprender por medio de un ejercicio de creación podría considerarse una experiencia activa.



Imagen no. 3 cono del aprendizaje de Edgar Dale

Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/400187116870325551/>

Hasta aquí podemos observar que los enfoques educativos históricamente han surgido primero en el ambiente escolar, de la educación formal, y ese cambio de paradigma en materia educativa ha permeado poco a poco otros espacios hasta llegar a donde podemos enunciar en otros ambientes de aprendizaje como lo son las ofertas educativas de los museos.

## 2.2 Mediación en los museos de arte contemporáneo

A diferencia de una escuela, el museo tiene otros lenguajes para construir un discurso formativo. Mismos que son dados por las estructuras de la educación no formal, de entrada, si el visitante prescinde del contacto directo de un educador (guía, tallerista, acompañante o facilitador, durante su visita), su aprendizaje se va referir más a su forma personal de interactuar con los objetos, ya sean las piezas artísticas expuestas, así como los recursos informativos y/o educativos, como pudieran ser los textos de sala, gráficos y demás recursos.

Al generarse una propuesta pedagógica ligada a la experiencia, es necesario también producir un análisis de cómo el diseño contribuye para detonar y potencializar dicha experiencia. Así como, por el contrario, se puede caer también en generar barreras que obstaculicen una experiencia adecuada de los visitantes al interactuar dentro de dichas instituciones.

Los elementos didácticos ofrecidos por las instituciones en su mayoría de veces se han visto forzados por una visión moderna del museo y al mismo tiempo, de la educación. El recinto se presenta como un organismo hegemónico con un discurso formativo unilateral, leer un texto en sala, escuchar un audio informativo, tomar un taller o consultar algún material (folleto impreso, audioguía, hoja de sala, entre otros) permite al usuario aprender algo nuevo. Sin embargo, nuevamente tendríamos que retomar que el aprendizaje se busca dar de una manera pasiva.

Con el discurso formativo derivados del enfoque constructivista de cuestionar y deconstruir los formatos tradicionales para rebasar los límites establecidos por una práctica tradicional, surgen formatos de mediación más activos, donde se busca que antes de que el museo pueda dar una estructura de información construida, el

visitante tenga la posibilidad de construir la suya, con base a intereses personales, así como bagajes y contextos previos.

Es ahí cuando las visitas guiadas tradicionales pasaron a convertirse en propuestas de recorridos experimentales, en los que la interpretación de los visitantes es mucho más relevante que el discurso institucional. En el caso del MUAC, sus recorridos se autodenominan *Recorridos mediados* y buscan ser lo opuesto a una visita guiada, en un recorrido de esta índole, antes de un discurso unilateral de parte del mediador, se busca que se genere un diálogo por medio de preguntas detonadoras, será el visitante, quién narré lo que está viendo, sintiendo, recordando o incluso aprendiendo.

En su libro *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales* Inmaculada Pastor Homs, nos dice que la transición entre un museo tradicional a un museo constructivista se da por medio de 4 enfoques, resaltando que:

Un tercer enfoque sería el denominado activo o <<de descubrimiento>>, que suscribe la misma tendencia positivista acerca de la existencia de un conocimiento objetivo... Por lo tanto, el museo <<activo>> o basado en el descubrimiento propone a sus visitantes <<hacer>> y <<ver>>, más que escuchar.

Finalmente, la tendencia constructivista parte de la idea antiplatónica de que el conocimiento es una realidad subjetiva que no existe fuera de las personas y grupos concretos y, además, de que son los aprendices los que construyen su conocimiento mientras aprenden, interactuando con el entorno y creando y revisando tanto sus conocimientos como sus habilidades para aprender.

(Pastor, 2009, pg 54)

### 2.3 La nueva museología, la museología social y la museología crítica.

Otro de los grandes pilares conceptuales de la siguiente investigación será las escuelas de la Museología social y la Museología crítica. Mismas que surgirá tras la necesidad de hacer a los museos instituciones con mayor responsabilidad social y en mayor contacto con la comunidad que los conforma.

En el año de 1972 convocados por la UNESCO un grupo de profesionales de expertos en museos provenientes de todo América Latina, se reunieron en Santiago

de Chile del 17 al 31 de mayo, para discutir el rumbo que debería tomar la museología, este evento es considerado los comienzos de la Museología Moderna.

Tras discutir varios asuntos en la agenda como lo fueron la relación del museo con los entornos, tanto rurales como urbanos, la necesidad de programas de formación especializados para trabajadores de museos, la integración de programas para la conservación de recursos naturales, la necesidad de crear e impulsar el desarrollo de museos comunitarios, específicos y regionales, también se fijó en mirar al museo como una plataforma de trabajo en pro de la sociedad, como uno de los principales objetivos a trabajar de años posteriores.

En la imagen 5, podemos observar al museógrafo Mario Vázquez Ruvalcava, que representó a México como responsable del Museo de Antropología e Historia en la Mesa de Santiago de 1972.

Es necesario citar textualmente algunos de los puntos sustraídos de la transcripción de la memoria de dicho encuentro, en el apartado de la *Mesa Redonda sobre la importancia y el desarrollo de museos en el mundo contemporáneo*, se dijo:

El museo es una institución al servicio de la sociedad, de la cual es parte inalienable y tiene en su escena misma los elementos que le permiten participar en la formación de la conciencia de las comunidades a las cuales sirven y a través de esta conciencia puede contribuir a llevar a la acción a dichas comunidades, proyectando su actividad en el ámbito histórico que debe rematar en la problemática actual; es decir aunando el pasado con el presente y comprometiéndose con los cambios estructurales imperantes y provocando otros dentro de la realidad nacional respectiva.

Esta perspectiva no niega a los museos actuales, ni implica el abandono del criterio de los museos especializados, pero se considera que ella constituye el camino más racional y lógico que conduce al desarrollo y evolución de los museos para su mejor servicio a la sociedad. La transformación propuesta se dará en algunos casos, paulatina o aun experimentalmente; pero en otros casos, podría ser ella la acción básica.

(Do Nacimiento, Vo I. Mesa redonda de 1972, 2012: pág. 31)

De igual forma, quisiera citar un punto del debate *Los museos y el medio rural*:



Se insiste en la necesidad de planificar la acción del museo en relación con los problemas de la comunidad, en forma tal de integrarse a sus componentes con la actividad específica del museo.

(Do Nacimiento: pág. 50)

Es fundamental entender este evento como la primera declaración internacional que buscó cambiar la naturaleza misma de los museos, proponer pasar de ser recintos de conservación del patrimonio, a convertirse en plataformas de desarrollo comunitario, instituciones para catapultar un cambio social. Tras terminar la década de los 70's, ya en el año 1984 se formaría así el *Movimiento Internacional para la Nueva Museología* (MINOM, 2021) tras la declaración de Quebec, que fue resultado del Primer Taller Internacional de Ecomuseos y la Nueva Museología, movimiento aún vigente liderado por el ICOM (siglas en inglés del Consejo Internacional de Museos).



Imagen 4. Publicación en torno a la celebración de los 40 años de la mesa de Santiago de 1972, transcribe los documentos originales

Fuente: <https://blogmuseosypatrimonioliceus.wordpress.com/2013/05/31/recordando-mesa-redonda-de-santiago-de-chile-1972-1973/>

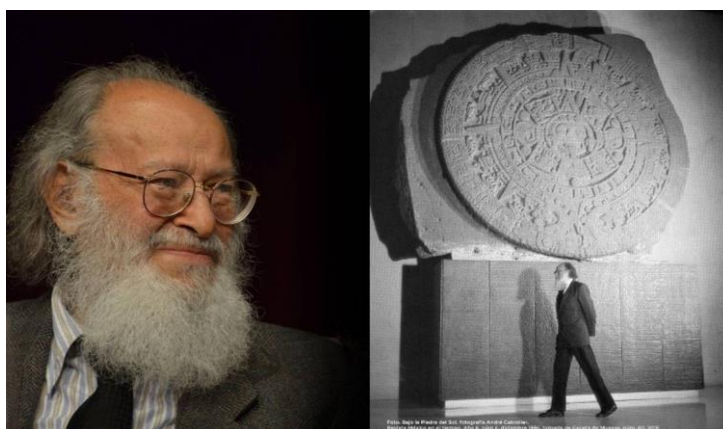


Imagen 5. El museógrafo Mario Vázquez Ruvalcava

Imagen perteneciente al INAH, Fuente: <https://www.elsoldemexico.com.mx/cultura/muere-mario-vazquez-ruvalcaba-director-del-museo-nacional-de-antropologia-5311624.html>

Posteriormente se pasará a consolidar la existencia de *La Nueva Museología*, como un enfoque que daría seguimiento al pensamiento del museo social, Brasil, que será el principal país en todo América Latina que ha logrado avances más significativos en el desarrollo de museos más sociales, acuñará el término de *Ecomuseos*, museos que deben mirarse como instituciones ligadas a la comunidad y su territorio, otros países de Europa también rescataran el concepto.

Marc Maure define la nueva museología como un fenómeno histórico y un sistema de valores; una museología de acción que está en sintonía con la comunidad para la que trabaja...La Nueva Museología pasa de un objeto a un patrimonio (natural y cultural), de un público a una comunidad y, de un edificio a un territorio. El museo no es solo un edificio es también su ámbito de acción, donde reside la comunidad en la que está dicho museo pues es ella la que crea el patrimonio que posteriormente estará en el museo. es su pertenencia.

(Navajas, 2015, pág. 4)

Como escuelas derivadas de la nueva Museología, surgirá la *Museología Social*, corriente que se caracterizará por poner al visitante como protagonista del museo, elemento más importante, desde su enfoque, que el objeto artístico o bien patrimonial de la colección misma.

Si algo distingue a la nueva museología es su fuerte impronta social... En este contexto, la denominada museología social tiene por eje vector el desarrollo sostenible de las instituciones museísticas, a través de la participación de comunidades, grupos de interés e individuos en la definición, gestión y socialización del patrimonio cultural y natural.

(Rey-García, 2016, pág. 118)

En consecuencia, también nacerá la *Museología Crítica*, misma que buscará como principal enfoque, conceptualizar al museo como una institución en constante reformulación, para tomar como bandera, la autocrítica de la institución y, sobre todo, de sus procesos de trabajo.

Actualmente, la museología crítica propone que los museos en la época contemporánea deben tener un papel más responsable con los individuos. Si bien, antes su interés era conservar y estudiar el patrimonio material. Ahora, deben mostrarse a nivel global con una preocupación por integrar a la comunidad, poder detectar y romper las barreras que obstaculicen el acercamiento de la institución con las personas y potencializar el trabajo comunitario.

La Museología crítica ha tratado de poner en crisis todos los términos que operaban en el campo de comprensión de las instituciones, para buscar así detectar en el visitante, sus genuinos intereses y con los mismos construir los proyectos expositivos posteriores. Tanto curatoriales (desde la investigación) como museográficos (desde la exhibición).

Es una línea de pensamiento que se ha visto más implementada en países hispánicos que de habla inglesa: España y América Latina a diferencia de Estados Unidos e Inglaterra se han visto envueltos mucho más por una preocupación de generar proyectos inmersos en un carácter social y comunitario.

La idea de poner en la balanza la museografía tradicional (con un discurso institucional), contra una oferta más incluyente y de enfoque social, ha permitido también deconstruir totalmente el papel educativo que poseían los museos. Abandonar la idea del organismo con una educación tradicional y buscar ahora potencializar una práctica de trabajo con una intencionalidad de generar un diagnóstico para la comunidad, con una preocupación inclusiva y con intereses colaborativos propios de los estudios culturales de un pensamiento posmoderno.

... la corriente de la museología crítica busca formar a una ciudadana más abierta a expresar su opinión, no sólo consumista. Los museos, y en especial en los recientes museos de arte contemporáneo, poseen obras que se están creando en la actualidad por ello plantean como lugar idóneo para el diálogo y también como razón del debate. El público se asume desde una posición reflexiva y emancipadora de un pasado, donde, hasta ahora, dicho público se limitaba a aceptar lo que se le decía que era arte y qué no. No cabe duda que los museos o centros de arte contemporáneo se tienen que hacer cargo del riesgo que lo implica, pero, a la vez, aceptar el avance en la consecución de sus resultados.

(Flórez, 2006, 232-233)

Recordemos que, si el pensamiento de la modernidad proponía una universalidad de los discursos, la posmodernidad buscará generar una diversificación de relatos que permitan visibilizar diferentes realidades, necesidades e intereses sociales, con un panorama específico que pasará posteriormente a insertarse nuevamente en una universalidad, pero ya validando la diversidad.

Es así como, los museos de arte contemporáneo (principalmente), van a privilegiar proyectos curatoriales con un carácter más social, un discurso local y la producción de propuestas artísticas *in situ*, con conceptos específicos. Posteriormente, regresando al material educativo, el diseñador con una intencionalidad pedagógica debería aparecer para generar una adecuada propuesta de materiales que permitan reforzar estas filosofías de trabajo con un giro incluyente, democrático y accesible para todos visitantes (asiduos y potenciales). Para así generar una oferta educativa más activa.

En su artículo *Museos en la crisis: una visión desde la museología crítica* Oscar Navarro y Christina Tsagakim, definen a la museología crítica como:

... es una disciplina científica que estudia cierta relación entre los seres humanos y su medio, y conlleva la expresión, valorización y afirmación de varias formas de identidad... sus alcances trascienden las paredes del museo, estudian el lugar y el papel de los museos en la sociedad, sus raíces políticas, sociales y económicas, así como su posible rol en el mejoramiento de la sociedad en la que se enmarcan.

Si los museos desean salir de la crisis deben ser socialmente relevantes en el sentido completo de la expresión, deben pasar de ser un espacio de confluencia e intercambio a un lugar donde se dude, se confronte y se discutan no sólo las formas de representación y comunicación, sino lo que se presenta y comunica (no sólo la forma sino también el contenido).

En otras palabras, los museos han de convertirse en espacios para la «acción comunicativa», donde el visitante sea confrontado con los dilemas de la sociedad contemporánea a través de los ojos de la historia y la memoria crítica y desde una perspectiva ética. Los museos deben confrontar la controversia y hacerla explícita.

(Navarro, *et. al.* 2009-2010, págs. 50-57)

Proponer el ejercicio de dejar de mirar al museo como un organismo hegemónico que brinda un discurso institucional, para tener en adelante una

preocupación social más real. Si bien, antes, el interés de los museos de arte era poder conservar y estudiar el patrimonio material. Ahora, deben mostrarse a nivel global con una preocupación por integrar a la comunidad, lograr detectar sus intereses y romper las barreras que obstaculicen el acercamiento a la institución, desde las personas, para así potenciar el trabajo comunitario, por ello sería ideal que una línea de trabajo para exposiciones pudiera estar más enfocada en el interés de los habitantes, antes que en el de ciertos curadores, académicos o historiadores de arte.

Gracias a esta filosofía de pensamiento, el reto ya no sería (como lo venía siendo tradicionalmente) pensar en espacios más adecuados para exponer objetos dentro de la sala, sino por lo contrario, museos como instituciones que estén pensadas para diseñar (exposiciones, actividades, pero sobre todo materiales) con las necesidades de sus usuarios, de tal forma que en vez de que visitante se adapte al contenido de una exposición, por el contrario, dicho contenido se adaptaría al visitante.

De lo anterior mencionado emerge el interés en analizar la correcta implementación de desarrollo materiales (que actualmente acompaña las exposiciones) con un diseño más activo; que se busque abandonar los formatos informativos, para apelar a generar propuestas que propicien experiencias perceptivas, sensitivas, emocionales, razonamientos lógicos y detonen juicios críticos.

Si el museo en futuro logrará incluir dentro de toda su estructura, diversas preocupaciones o rasgos sociales, políticos, psicológicos y culturales, derivados del estilo de vida y comportamiento de su comunidad en la que se encuentra inmerso actualmente, la generación de dichos materiales con las características antes mencionadas sería un paralelismo lógico y fácil de implementar.

Para lograr un diseño orientado al usuario debemos conocerlo, entenderlo, vivir con él, sentir, pensar y actuar como él. Solamente así se puede asegurar cierto funcionamiento de las propuestas de diseño desarrolladas...

(Rodríguez, 2011: pág. 33)

## 2.4 Definición de material educativo

Uno de los objetivos presentes en la siguiente investigación serán las categorizaciones teóricas para definir los materiales educativos, entenderemos por ellos a las herramientas diseñadas para generar un acompañamiento al visitante, puede clasificarse de diversas maneras y formatos, los cuales van a depender de las necesidades de los visitantes, así como de las características de su diseño. De igual manera, siempre contendrán una carga simbólica, misma que dependerá de sus contenidos.

Iván Andrés Benavides en su tesis doctoral *Doce ensayos sobre materiales didácticos en el Museo Nacional* publicada por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, hace referencia a algunas definiciones para materiales didácticos en museos, las retomo a continuación, comenzando con la de Joan Santacana y Nuria Serrat de su texto *Museografía Didáctica*.

En términos generales, y aplicado a la institución museística, un material didáctico entenderemos que será aquel recurso o conjunto de recursos que se utilizan para el desarrollo de determinadas acciones didácticas dentro o fuera del museo, dirigido tanto al público general como a usuarios específicos (especialmente, escolares y docentes), creado con el objetivo de complementar, ampliar o profundizar la propia exposición, concretando algunos de sus aspectos conceptuales, procedimentales o actitudinales. Así pues, como material didáctico deberemos considerar aquellos recursos que, no formando parte estrictamente de los recursos expositivos (módulos interactivos, paneles expositivos, maquetas...) vienen a profundizar los contenidos que en ella se exponen.

Se trata de instrumentos, objetos y recursos a partir de los cuales se puede generar una mejor comprensión del mensaje expositivo.

(Benavides, 2013, Pg.6)

Tendremos que hacer un hincapié en la noción que nos deja dicha definición, los materiales educativos como todo objeto que es ajeno a la exposición, es decir el material educativo, en ningún momento pertenece o será parte de los objetos

artísticos que se expondrán, sino que, será en todo momento un complemento de los mismos.

Una distinción importante que deberá acompañarnos a lo largo de la investigación, será la diferencia entre un material didáctico como los que define Benavides y un material educativo como el que nos interesa, sí bien como lo dijo Benavides, citando a Santacana y Serrat, los materiales didácticos tienen un objetivo a cumplir, basado en la didáctica, y como mencionan los autores, muchas veces vinculado al ámbito escolar, a petición de querer ver al museo como un complemento escolar, aunque sabemos, pudiera no ser así siempre. Mientras que los materiales educativos, podemos entenderlos como herramientas que se dan la licencia de observar el aprendizaje desde un enfoque más amplio, independiente de la didáctica y cuyo aprendizaje no tenga que cumplir con un objetivo establecido, sino que pudiera ser un aprendizaje más libre, ajeno a planes curriculares escolares, así como a las limitaciones de las colecciones o discursos expositivos, es decir, dentro de su libertad, pueden ser dispositivos que permitan al visitante apropiarse de su propio aprendizaje y re significarlo, es decir que los materiales educativos podrán darse a la tarea de tener un enfoque constructivista, mientras que un material didáctico podría ser más conductista y enfocarse a trabajar más por medio de estímulos.

Benavides partirá a rescatar otras definiciones de materiales educativos, como lo es la dada por la UNESCO en el texto *Material Didáctico Escrito: Un apoyo Indispensable. UNESCO, CRESALC Y FNUAP* en 1989:

...aquellos instrumentos tangibles que utilizan medios impresos, orales o visuales para servir de apoyo al logro de los objetivos educativos y al desarrollo de los contenidos curriculares. Además de exponer y demostrar un contenido, interactúan con quien los utiliza para apoyar el aprendizaje de nuevos conceptos, el ejercicio y desarrollo de habilidades y la comprobación de elementos (...) son componentes de un proceso educativo que facilitan la enseñanza y el aprendizaje y por tanto el desarrollo de conocimientos, habilidades y valores que se pretenden alcanzar.

(Benavides, 2013, pág.7)

Podemos observar en dicha definición de la UNESCO, que también encontramos ligados los objetivos educativos de los contenidos curriculares, pero se menciona la interacción del material con su usuario, como otro elemento importante.

Posteriormente encontraremos la definición que Benavides retoma *La organización escolar de A. San Martín, en Cuadernos de Pedagogía, no 194, 26-28. (1991).* como:

Aquellos artefactos que, en unos casos utilizando las diferentes formas de representación simbólica y en otros como referentes directos (objeto), incorporados en estrategias de enseñanza, coadyuvan a la reconstrucción del conocimiento aportando significaciones parciales de los conceptos curriculares.

(Benavides, 2013, pág. 7)

Aunque podemos observar en esa definición parte más de ámbito museográfico que la anterior, pues ya menciona una relación con los objetos, es decir, los acervos culturales, también partirá de vincular la enseñanza a los contenidos curriculares escolares. Finalmente, Rodríguez dará la última definición, dada por Benavides que a su vez cita el texto *Comunicación + Educación en el museo* de Rodríguez y Mora:

Los materiales didácticos son elementos de apoyo para la visita al museo. Pueden ser diseñados para ser usados dentro o fuera del espacio museístico, y sobre soportes de cualquier material (papel, cartón, acrílico). Su intención es de carácter pedagógico y didáctico, dan información y son herramientas de apoyo en diferentes casos, ya sea para que el visitante realice su visita solo o en compañía del personal del museo.

(Benavides, 2013 pág. 8)

En esta última definición podemos encontrar otros conceptos importantes como la temporalidad de uso.

Tras analizar algunas de definiciones, podemos comenzar a esbozar que los materiales didácticos o educativos son herramientas que acompañan el aprendizaje del visitante dentro y fuera del museo, pueden ser de múltiples formatos y dependiendo de la estructura de su contenido pueden apelar a un aprendizaje más



tradicional o por el contrario, apostar por aprendizajes ligados a métodos de enseñanza propuestos por teorías que han innovado de la educación.

Al hablar del desarrollo de materiales con carácter educativo que producen los museos, se debe buscar que sean materiales que permitan el aprendizaje por medio de la experiencia, tenemos que hacer principal hincapié en la interacción que se realizará entre el visitante y la herramienta. Así como en la eficiencia del diseño para de esta manera poder privilegiar el generar un conocimiento sobre la transmisión de los mismos.

## 2.5 Antecedentes de los materiales educativos

Los materiales educativos podemos encontrarlos implementados desde hace ya mucho tiempo en el ámbito de la educación formal y en el ambiente escolar.

A continuación podemos observar la diferencia entre un ambiente de clases en un colegio tradicional (Imagen 6) y un colegio con un diseño basado en el Método Montessori (imagen 7), como podemos observar en el Montessori, los alumnos además de aprender por diferentes procesos como es la relación de su cuerpo con el espacio y los objetos, a diferencia del tradicional método de memorización, también podemos ver un mayor uso del diseño aplicado en su enseñanza, desde la estructura física del espacio, hasta el uso de herramientas y materiales que potencialicen su aprendizaje.

Desde el año de 1906, aún sin tener todavía su modelo establecido, María Montessori ya había descubierto que construir materiales adecuados para los niños influía de manera positiva en su aprendizaje.

...les preparó un ambiente con mobiliario acorde a su tamaño y elaboró diferentes materiales para que aprendieran a leer, escribir, contar, medir y conocer las figuras geométricas. (Obregón, 2006: pág. 156)

En su texto *Quién fue María Montessori* Nora Obregón con ambiente se refiere al aula de clases, narra:

Aula adecuada al método Montessori; se llama así, porque es un lugar que reúne las condiciones necesarias para el desarrollo humano del alumno.

(Obregón, 2006: pág. 156)



Imagen 6. Colegio tradicional

Fuente: Imagen de Noticieros Televisa, extraída del sitio web: <https://noticieros.televisa.com/ultimas-noticias/ciclo-escolar-2019-2020-consejo-tecnico/>



Imagen 7. Colegio diseñado con el Método Montessori.

Fuente: Montessori Sierra Madre, en su portal web: <https://www.msm.edu.mx/colegio/>

Respecto al salto del ambiente escolar en la educación formal, al ambiente dentro de los museos, propios de la educación no formal, la práctica del diseño y producción de materiales educativos se encuentra bastante implementada y bien estructurada en los museos de ciencias más que en los museos de arte. Ya desde el siglo XX, hay una preocupación por los museos para generar espacios que puedan ser considerados didácticos.

Algunos de los primeros materiales educativos registrados a lo largo de la historia, pertenecen al Museo Horniman en Inglaterra, que en 1904 forma su Departamento de Educación, mismo que en 1908 elaboró unas hojas didácticas sobre 3 temáticas relacionadas con los fondos de los museos (Pastor, 2009: pág. 33).

Podemos encontrar que los museos apuestan por el desarrollo de herramientas que fomenten algún aprendizaje. Es posible rastrear una historia material de los mismos: En los años 90's hubo una tendencia muy fuerte a apostar por materiales impresos (guías, folletos, cuadernillos de actividades, entre otros). Durante la década de los 2000's presentó una apuesta por elementos digitales (pantallas, video-proyecciones, interfaces táctiles, entre otros). Actualmente, en la segunda década del siglo XX, tras una conciencia más ecológica que dicta abandonar paulatinamente el desarrollo de impresos y materiales de distribución masiva de carácter desechable, se pueden presentar formatos tecnológicos más experimentales (aplicaciones, diseño de programación, realidad aumentada, entre otros). Respecto al Cleveland Museum of Art (Museo de Arte de Cleveland) Jane Alexander narra:

Desde 2011, el CMA ha estado haciendo prototipos digitales y utilizando la retroalimentación de la audiencia para modificar el producto final. A principios de 2017, con la eliminación de las pantallas táctiles, la creación de prototipos de interfaces para una experiencia completamente gestual era imperativa para lograr resultados. Con verdadero espíritu iterativo, el personal de Investigación y Evaluación del CMA emprendió una carrera de prototipos a principios de enero de 2017, para prepararse para el desarrollo futuro. Utilizando los aportes de Potion y el equipo interno de desarrollo del proyecto, se llevaron a cabo dos oleadas de pruebas con usuarios en versiones beta sobre los interactivos de representación de personajes y de composición geométrica de ArtLens Exhibition (...). Los hallazgos demostraron ser increíblemente útiles para un mayor refinamiento de los 16 juegos de reconocimiento facial basado en gestos.

(Alexander, 2019, 76- 77)

## 2.6 Taxonomía de un material educativo


Aunque poco se haya dicho del desarrollo de materiales educativos en textos académicos, Iván Benavides en su tesis doctoral *Doce ensayos sobre materiales didácticos en el Museo Nacional*, brinda una serie de clasificaciones de los materiales didácticos que nos servirán para entender el material educativo también,

las cuales quisiera retomar en la presente investigación, pero no solo para dar pie a la diversidad de formatos actuales, sino para poder comenzar a analizar su estructura.

Para proponer parámetros de diseño, debemos analizar el gran abanico de posibilidades con las que contamos para generar un material, según algunas clasificaciones de su soporte, contenido o intención en materia educativa.

El primer aspecto a analizar es la temporalidad:

Existen diferentes momentos en que el visitante va a interactuar con el arte contemporáneo en el museo.


	<b>Temporalidad</b>
<p><i>Antes</i> de interactuar con el objeto artístico, pudiera ser incluso antes de asistir al museo.</p>	<p>Estas herramientas se tendrían que utilizar antes de visitar al museo, según los expertos nos permiten acercarnos a visitantes potenciales, es decir aquellos que nunca han ido al museo, Benavides (2005, pág 10) considera a estos materiales Pre-Visita, pueden servir para generar una expectativa o publicidad de la exposición.</p> <p>Parte de su función esencial también será, si nos interesa a nosotros que el visitante ya conozca alguna información precisa antes de llegar al museo. Por lo que sería posible dotarlos de información básica y específica, que pueda ayudarles a tener un primer acercamiento a ciertos elementos que nos interesa, como pudieran ser conceptos.</p> <p>Al mismo tiempo, si queremos transmitir alguna instrucción de comportamiento que pudiera predisponer la visita, puede servir para solicitar al visitante, que una vez en el museo, busque tal obra, o una vez localizándola, se fije en ciertos detalles.</p>
<p><i>Durante</i> la interacción con el objeto artístico. Se utilizan al momento de estar en el museo.</p>	<p>Dentro de las temporalidades a analizar, esta es la más común en el diseño y desarrollo de materiales, pensar en herramientas que el usuario pueda utilizar durante su visita al museo.</p> <p>Para algunos expertos estos materiales sirven para trazar rutas alternas una vez que el visitante llega al museo. Benavides (2005, pág. 10).</p>

	Es pertinente comentar que son herramientas que permiten acercar algún aprendizaje referente al objeto artístico al momento de interactuar con el mismo, éstas pueden estar orientadas a diferentes intereses: formales (observar los elementos compositivos de las obras), discursivos (conocer elementos conceptuales), entre otros.
<i>Después</i> de interactuar con el objeto artístico, pudiera ser incluso tras asistir al museo.	Herramientas diseñadas para generar actividades después de que ya se ha interactuado con el objeto artístico. Puede pensarse para potencializar tareas en casa, trabajos en la escuela (cuando las piezas ya no están a nuestro alcance). Su principal objetivo es fomentar la retroalimentación y reforzar conceptos. (Benavides 2005. pág. 10) considera a estos materiales <i>Post- visita</i> .
<i>Mixto</i>	Para los expertos, (Benavides 2005, pág. 10) estos materiales son los que se pueden usar en cualquier momento, tanto dentro como fuera del museo. Es pertinente comentar que también podemos referirnos a aquellas herramientas que pueden utilizar en más de una de las temporalidades antes mencionadas.

Tabla 1. Temporalidad del uso en materiales educativos

Fuente: Autoría propia 2021

Otra clasificación que Benavides menciona de materiales didácticos, es según su contenido, este se dará por la información que ofrece la herramienta.

	<b>Contenido</b>
Informativo	Herramientas pensadas para ofrecer información básica y concreta del objeto artístico como lo son fechas, autores, técnicas y demás datos no abiertos a la interpretación. Benavides (pág 10) menciona que estos contenidos son determinados por las exposiciones.
Monográfico	Herramientas pensadas para ofrecer información muy específica, como biográfica, histórica o anecdótica de algún personaje. Están pensadas para analizar únicamente un

	elemento (autor, obra o movimiento) a diferencia de la comparativa su información no permite crear relaciones entre diversas obras. Benavides (pág. 10) menciona que los materiales monográficos también pueden aludir a una sola sala de exposición
Comparativa	Una clasificación que Benavides no menciona, pero en la práctica se maneja es la herramienta con contenido comparativo, que permite potencializar la observación a dos o más obras, artistas o movimientos, para permitir contrastar o crear enlaces de similitudes (técnicas, conceptos, ideas, etc.)
Didáctico	Herramientas a las que llamamos “activas” se utilizan para fomentar la ejecución de actividades, acciones y sobre todo participación de los visitantes. Dicha didáctica deberá pensarse en manera específica para las características contextuales de la población a querer alcanzar (niños, jóvenes, adultos, adultos mayores, diversas discapacidades o alguna comunidad vulnerable). Benavides menciona que los materiales didácticos se emplean en el ámbito escolar.

Tabla 2. Contenido del material educativo

Fuente: Autoría propia, 2021

Benavides llama a una tercera clasificación, *materiales según su paradigma*, sin embargo, nosotros lo relacionamos a las *competencias educativas* que pueden buscar desarrollar, herramientas pensadas según el tipo de experticia que buscamos detonar. La misma puede estar basada en distintas dinámicas de aproximación desde las más básicas a las más complejas.

<b>Materiales según competencias educativas</b>	
Contemplativa	Herramienta que busca potencializar la contemplación sin necesidad de detonar un involucramiento más complejo.
Observación	Detona elementos a mirar a detalle, buscará analizar lo que estamos observando por medio de diversas instrucciones o cuestionamientos.

Técnico o memorístico	Creados para buscar la apropiación de datos exactos, como fechas, tipos de objetos, nombres particulares, entre otros. (Benavides, 2013, pág. 11)
Sensorial	Herramienta que detona el aprendizaje por medio de algún sentido: tacto, escucha, gusto, etc. Las herramientas contemplativas también pueden considerarse sensoriales/visuales.
Emotiva	Son aquellas que tras la interpretación buscarán generar un acercamiento a alguna emoción experimentada por el objeto artístico.
Convergente:	Herramientas enfocadas a la búsqueda de respuestas de carácter cerrado pero que implican un análisis mayor a propósito de aspectos algo más superficiales y que requieren cierto grado de implicación por parte del visitante. (Benavides, 2013, pág. 11).
Práctico o divergente	Herramientas que, según Benavides, serán enfocadas a reconocer no solamente las características básicas o elementales de los objetos artísticos, sino buscarán reconocer el contexto a través del cual se produjo la pieza, su valorar, significado, situación, contexto (Benavides, pág 11) Por medio de estos contenidos se podría promover un ejercicio más activo.
Estratégico o crítico	Herramientas que buscarán propiciar un sentido crítico, en busca de la aprehensión de contenidos no solo técnicos o prácticos, sino también de la creación de puntos de vista y toma de posiciones frente a uno u otro hecho, experiencia o personaje  (Benavides, pág. 11)  De igual manera podemos agregar artista o movimiento

Tabla 3. Competencias del material educativo

Fuente: Autoría propia, 2021

Otra clasificación de los materiales, es según su ejercicio, herramientas pensadas para cierta dinámica espacial, temporal y territorial. Las cuales dependen de la comunidad a buscar alcanzar.

Benavides clasifica las generales como materiales cuyos contenidos son del museo en general y los específicos como materiales que corresponden a una sola sala del museo en particular.

Nosotros propondremos el ejercicio según su potencia de uso, siendo los generales los capaces de usarse en múltiples exposiciones y los específicos los que solamente se producirían para una misma exposición.

<b>Materiales según el ejercicio</b>	
Generales	Como su nombre lo indica, son herramientas que persiguen una generalidad en sus contenidos o en sus públicos meta con la finalidad de poderse utilizar en múltiples ocasiones en diversas exposiciones.
Específicos	Se desarrollan en un ámbito geográfico concreto, a casos particulares, se remiten a objetos específicos por el tipo de información que proveen. Las mismas, se vuelven inútiles en un contexto ajenos para las que fueron diseñados

Tabla 3. Ejercicio del material educativo

Fuente: Autoría propia 2021

Otra clasificación será por el soporte del material. Benavides hace mención a la clasificación según el soporte como la que se presta a mayores discusiones, debido a las enormes diferencias que pueden existir entre uno y otro.

<b>Materiales según el soporte</b>	
Impresos	Postales, folletos, guías, mapas, carteles, manuales, catálogos, etc.
Instrumentos	Armables, réplicas, objetos museográficos, etc.
Visibles no proyectados	Infografías, líneas de tiempo, diagramas, cuadros sinópticos, mapas mentales, ilustraciones, etc.



Visibles proyectados	Diapositivas, animaciones, audiovisuales, cápsulas informativas, etc.
Auditivos	Audioguías, música, dispositivos por activación, etc.
Audiovisuales	Películas, videos, animaciones, proyecciones 3D, proyectos interactivos, etc.
Material digital	Aplicaciones móviles, juegos interactivos, páginas web, multimedia, etc.

Tablas 4. Soportes del material educativo

Fuente: Autoría propia 2021

## 2.7 Parámetros del diseño gráfico para materiales educativos

Entenderemos por parámetros, algunos elementos que podrán servir de punto de partida al diseñador, para considerar dentro del proceso de desarrollo de materiales educativos.

Al no encontrar en una búsqueda bibliográfica y de diversas fuentes, una serie de parámetros establecidos para el diseño de materiales educativos, propongo a partir de la experiencia laboral en museos, una relación con base en elementos del diseño gráfico.

Tras analizar algunos materiales educativos, se establecen elementos a considerar, en materia del diseño gráfico, según los elementos formales que poseerán los materiales.

La serie de Parámetros gráficos para diseñar materiales educativos que propongo, pueden servir para que los interesados en el tema, tengan elementos para contemplar en el diseño de su propuesta gráfica de materiales educativos.

Los enlisto en el siguiente cuadro:

## Visuales-No verbales

Imágenes



En el diseño gráfico, el contener imágenes y no solamente texto, siempre es un elemento que permite enriquecer la propuesta gráfica.

La imagen, como elemento en el diseño de un material educativo puede ser un recurso del cual se puede prescindir si el material será de temporalidad *Durante la visita del museo* ya que el visitante puede observar a la obra de arte. Sin embargo, la imagen de la pieza dentro de la estructura del material nos permite sacarlo fuera de la institución del museo, logrando así materiales que pueden consultarse en escuelas, hogares o diversos espacios de aprendizaje. Así como potencializar la trasmisión de conocimiento en diferentes temporalidades como *Antes de la visita al museo* o *Después de la vista*.

Este recurso formal nos permitirá potencializar las competencias de observación y análisis de una imagen.

Gráficos informativos



Los gráficos informativos son otros de los elementos más llamativos en los materiales, sean impresos, proyectados o virtuales/descargables.

Estos permiten facilitar el aprendizaje pues le dan una estructura visual mucho más amigable de la que pudiera tener un material con puro texto.

Entre los gráficos informativos podemos encontrar mapas (si queremos hablar de elementos culturales de diferentes comunidades que se encuentran en distintas regiones territoriales). También pudieran ser tablas y líneas de tiempo.





Este recurso formal nos permitirá potencializar las competencias del aprendizaje: Observación y Técnico memorístico.

Gráficos con hipervínculos



Los gráficos con hipervínculos son elementos visuales que nos permiten (por medio de la interacción con el desarrollo tecnológico) crear un enlace entre el material a diversos recursos de información que pueden proporcionar elementos de consulta adicionales.

Entre los elementos gráficos con hipervínculos podemos encontrar códigos QR o de barras, al escanearlos en materiales impresos o proyectados, pueden dirigir al visitante a una navegación virtual a diversos sitios web con contenidos estructurados para proporcionar materiales de consulta adicionales.

<b>Visuales-Verbales</b>	
<p>Textos Narrativos</p> 	<p>Como su nombre lo indica, son los textos que podemos encontrar dentro de los materiales educativos, permiten al visitante conocer información adicional de una obra de arte, artista o movimiento artístico.</p> <p>En este tipo de textos podemos encontrar información del contexto, es decir hablar de elementos históricos, culturales y sociales.</p> <p>Este recurso formal nos permitirá potencializar las competencias del aprendizaje: Técnico o memorístico.</p>
<p>Textos descriptivos</p> 	<p>A diferencia del recurso anterior, los textos descriptivos no hacen hincapié a información previa (histórica) o contexto de la obra, sino son elementos narrativos que nos van a hablar de los formalismos de la pieza (color, material, escala, y diversos elementos visuales que conforman su composición).</p> <p>Cuando la obra posee muchos simbolismos, es importante apoyarse de un especialista del periodo artístico al que pertenece, para poder analizar a fondo sus elementos comunicativos.</p> <p>Este recurso formal nos permitirá potencializar las competencias del aprendizaje: Contemplativa, Observación, Sensorial y Emotivas.</p>
<p>Textos interrogativos</p> 	<p>Textos que permiten al visitante experimentar introspecciones por medio de reactivos semi estructurados (preguntas abiertas).</p> <p>En lugar de dar información establecida al visitante, se invita al mismo a reflexionar en lo que ve, siente y cómo lo interpreta. Esto permite a los usuarios construir su propio conocimiento de la obra artística.</p> <p>Este recurso formal nos permitirá potencializar la competencia del aprendizaje emotivo.</p>
<p>Textos con instrucciones conductuales</p> 	<p>Textos que contienen información para conducir el comportamiento del visitante de manera adecuada según las normas establecidas por la institución. Su objetivo es comunicar a los usuarios los horarios del museo, de recorridos, costos, servicios y diversas instrucciones.</p> <p>En materia educativa, esta información es la que consideramos menos relevante, por no potenciar el aprendizaje por medio del arte, sin embargo, es una realidad que es la información que actualmente acompaña a la mayoría de los materiales disponibles en los museos.</p> <p>Este recurso formal nos permitirá potencializar la competencia del aprendizaje convergente.</p>


Específicos	
Inclusivos 	Aunque el proceso de accesibilidad (facilitar la inclusión a diversas comunidades con discapacidad), se puede potenciar con los elementos de diseño anteriormente mencionados, hay ocasiones en las que nos encontraremos que materiales inclusivos requieren un diseño especial, en cuanto estructura o material, por ejemplo, un material impreso para personas con ceguera o debilidad visual va a requerir incluir textos o gráficos en sistema de lectura braille.

Tabla 5. Parámetros gráficos para diseñar materiales educativos

Fuente: Autoría propia, 2021

## 2.8 Revisión histórica: Materiales con diseño innovador

En este apartado vamos a revisar algunos materiales educativos que podemos considerar han innovado con su diseño.

### 2.8.1 Visual Thinking Strategies (VTS) o Estrategias de Pensamiento Visual

Si tuviéramos que analizar un caso de estudio, de un material educativo propuesto por algún museo y que, actualmente, pudiéramos considerar innovador, tendríamos que mencionar la propuesta (si bien no de un material, pero sí de una metodología para crearlos) del MoMa (Museum of Modern art) de Nueva York. *Visual Thinking Strategies (VTS), – Estrategias de Pensamiento Visual-* dicha metodología, buscaba cambiar los materiales narrativos tradicionales, en donde el visitante leía una extensa de cantidad de información de cierto artista u obra, para ahora, desarrollar un material que privilegié el proceso de observación e interpretación de las personas.

Fue desarrollado en el año de 1983 por Abigail Housen (psicóloga) y Philip Yenawine (educador), y se basó principalmente en la Teoría del Desarrollo Estético, que ambos habían propuesto en la década de los 70's siguiendo las contribuciones de Piaget, Vygotsky y Loevinger y, sobre todo, las del psicólogo alemán Rudolf Arnheim, quién publicó su libro *El Pensamiento Visual* en 1969.

El material, en sus características, se basa principalmente en privilegiar la observación como primer paso y la conversación como segundo elemento a detonar. Requiere de un mediador presencial (persona que lo active) que invitará a los alumnos a ver una imagen y posteriormente hará 3 preguntas: ¿Qué está sucediendo en esta imagen? ¿Qué ves, y qué te hace pensar/decir eso? ¿Qué más puedes/podemos encontrar? Posteriormente y con esas preguntas como detonantes, se potencia el diálogo, donde se buscará que cada uno de los participantes pueda expresarse libremente.

De los elementos más importantes del método, es que el conocimiento adquirido, antes que ser información previamente establecida, es construido por todos los participantes.

Esta propuesta de trabajo permitió hacer llegar el material a diferentes escuelas, para que los alumnos y profesores utilizarán la metodología con piezas de arte proyectadas, sin necesidad de trasladarse al museo. Posteriormente una versión impresa del método podía encontrarse cada lunes en el segmento *The Learning, Network* del periódico NY Times.

A raíz de ello, varias instituciones en diferentes países desarrollaron sus propias versiones de materiales educativos, partiendo del VTS como referente.

En México, se desarrolló el programa *Aprendiendo a mirar* en el año de 1998 en escuelas públicas, así como el programa *Piensa en Arte* en el año 2006.

Al pensar en diseñar una propuesta que podamos considerar innovadora, necesitamos partir de estos diseños más participativos e idear la forma de adaptarlos a los nuevos lenguajes tecnológicos, propios de las nuevas generaciones y el avance que los museos o colegios pudieran presentar.

Año	1998
Lugar	MoMa
Creadores	Abigail Housen (psicóloga) y Philip Yenawine (educador)
Basada en	Teoría del Desarrollo Estético
Características	Se basa principalmente en potenciar la observación y la conversación.

	<p>Requiere de un mediador presencial que invitará a los alumnos o al visitante, a ver una imagen y posteriormente contestar 3 preguntas:</p> <p>¿Qué está sucediendo en esta imagen?</p> <p>¿Qué ves y qué te hace pensar/decir eso?</p> <p>¿Qué más puedes/podemos encontrar?</p>
Estuvo disponible en	Museos, escuelas e incluso el segmento <i>The Learning Network</i> del NY Times

"You don't have to convince me of the power art has to open the mind to new ways of seeing and thinking. I'm sold on *Visual Thinking Strategies*. This insightful book unpacks a technique that transforms classrooms into engaging, exciting laboratories for the critical thinking and communication skills our children need to master."

—Daniel Pink, author of *To Sell Is Human* and *A Whole New Mind*

"Practical and inspirational, VTS is arts integration for the twenty-first century. Distinguished museum educator Philip Yenawine presents a persuasive argument for using VTS to develop the sophisticated thinking skills required by the Common Core. A handy blend of theory and practice, this book shows how VTS has sparked creative teaching in schools across the country."

—Peggy Barckwell, Esther Silber Eastman Curator of Education and Public Programs, Isabella Stewart Gardner Museum

**"What's going on in this picture?"**

With this one question and a carefully chosen work of art, teachers can start their students down a path toward deeper learning and other skills now encouraged by the Common Core State Standards. *Visual Thinking Strategies (VTS)*, a teaching method that has been successfully implemented in schools and cultural institutions nationwide, provides for extended discussions of visual art that significantly increase students' critical thinking, language, and literacy skills.

Philip Yenawine, former education director of New York's Museum of Modern Art and cocreator of the VTS curriculum, writes engagingly about his years of experience with elementary school students in the classroom. He reveals how VTS was developed and demonstrates how teachers are using art—as well as poems, primary documents, and other visual artifacts—to increase a variety of skills.

The book shows how VTS can be easily and effectively integrated into elementary classroom lessons in just ten hours of a school year to create learner-centered environments where students at all levels are involved in rich, absorbing discussions.

PHILIP YENAWINE is cofounder of Visual Understanding in Education, a nonprofit research organization that trains teachers to use VTS.

**Harvard Education Press**  
 5 Percy Street  
 Cambridge, MA 02138  
[harvardeducationpress.org](http://harvardeducationpress.org)

Segmento The Learning Network del New York Times.

Tabla 6. Visual Thinking Strategies

Fuente: Autoría propia 2021

Referencia: <https://vtshome.org/>

<https://www.hepg.org/hep-home/books/visual-thinking-strategies>

<http://www.fontichiaro.com/activelearning/2012/10/29/whats-going-on-in-this-picture-learning-network-nytimes/>

<http://www.sbwalker.net/news/2017/4/24/new-york-times-whats-going-on-in-this-picture>

El método VTS da como resultado que las personas puedan desarrollar su propio conocimiento y establecer sus formas de conectarse con el arte desde una subjetividad.

### 2.8.2 Piensa en Arte

Material cuyo proceso de aprendizaje es llamado por sus autores como *Estrategia metodológica Piensa en Arte (PeA)*, es desarrollado por el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica con la asociación *AcciónArte* y la Colección Patricia Phelps de Cisneros y la Fundación Cisneros.

Según sus autores (Ministerio, 2007) es un material enfocado a *escuelas de tipología Unidocente* que tiene como referencia internacional el Programa de Pensamiento Visual (PPV), exitosa experiencia educativa desarrollada en Venezuela y promovida por la Colección Patricia Phelps de Cisneros (CPPC). A su vez, ambos programas se inspiraron en el modelo “Visual Thinking Curriculum” (VTC), creado por el Departamento de Educación del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA) y evaluado por “Project Zero” de la Universidad de Harvard.

El material consiste en una publicación de guía para el docente llamada *Introducción a PeA y repaso de la metodología*, así como en una serie de fichas de apoyo para las lecciones. Cada ficha contiene un breve texto de algún aspecto de la metodología y cómo se engloba con la lección a aprender, una imagen en blanco y negro de la obra de arte, así como una sugerencia de preguntas para estimular a los estudiantes a verbalizar lo que observen.

También tiene por objetivo incentivar la observación y la interpretación por medio del diálogo en torno a una obra de arte.

Año	2006 (Programa Piloto)
Lugar	Costa Rica
Creadores	Fundación Cisneros y la Colección Patricia Phelps de Cisneros, en alianza con el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.

Basada en	Visual Thinking Strategies (VTS)
Características	Preguntas abiertas divididas en 5 categorías temporales que pueden combinarse.
Estuvo disponible en	Aulas escolares y museos
	  <p><b>Estrategia metodológica Piensa en Arte</b></p> <p>MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA Viceministerio Académico Dirección de Desarrollo Curricular Departamento de Primero y Segundo Ciclos</p> <p><b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA</b> <i>Piensa en Arte</i> para escuelas unidocentes Asesoría Nacional de España</p> <p><b>Listado de las lecciones que se usarán, de forma cíclica, para el trabajo en las escuelas unidocentes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Buen hablante y buen oyente</b> Tomás Povedano (Costa Rica – España, 1847-1943) Derechísimo, 1915 Cleo sobre tela 74,5 x 51,5 cms. Museo Arte Costarricense (MAC)</li> <li><b>Preguntas clave y sus variaciones</b> Jorge Gallardo (Costa Rica, 1924-2002) Pantoferos, 1993 Serigrafía 50 x 70 cms. Galería Nacional (GN)</li> <li><b>Preguntas que buscan evidencias visuales</b> Floresca Urbina (Costa Rica, 1964) Alumón #3, 2000 Acrílico sobre tela 100 x 100 cms. Fundación Museos del Banco Central (BCCR)</li> <li><b>Preguntas que profundizan</b> Rafael Arce (Costa Rica, 1920) Juguete en Pastorenos, 1972 Pintura de aceite sobre madera prevenida 122 x 84 cms. BCCR</li> </ol> <p>8   ASESORÍA NACIONAL DE ESPAÑA</p> <p>Dirección de Desarrollo Curricular   19</p>

Tabla 7. Piensa en Arte

Fuente: autoría propia, 2021

Referencia: <https://www.drea.co.cr/espanol/material-did%C3%A1ctico-piensa-en-arte>

[http://www.ddc.mep.go.cr/sites/all/files/ddc\\_mep\\_go\\_cr/archivos/estrategia\\_piensa\\_en\\_arte\\_0.pdf](http://www.ddc.mep.go.cr/sites/all/files/ddc_mep_go_cr/archivos/estrategia_piensa_en_arte_0.pdf)






### 2.8.3 Aprende a Mirar

La guía *Aprender a mirar. Imágenes para la escuela primaria* fue un material elaborado por la Dirección General de Materiales y Métodos Educativos, de la Subsecretaría de Educación Básica y Normal de la Secretaría de Educación Pública en México en el año 1998.

Según sus autores (SEP, 1998) reúne 40 obras plásticas para poner en juego la capacidad de apreciación artística de los alumnos mediante la observación y el intercambio de ideas. La imagen causa una fuerte impresión en los niños: suscita comentarios, aclara conceptos, sitúa en un contexto y produce diversas sensaciones. Dialogar colectivamente sobre lo que cada uno observa es una manera de sensibilizar y enriquecer la mirada.

El material consiste en una publicación que contiene las instrucciones de la herramienta, descripción de sus objetivos, actividades, ejemplos de clase, y la descripción de 40 obras de arte, con preguntas detonadoras, así como un paquete de 40 láminas que incluyen cada una de las obras a mostrar a los alumnos.


Año	1998
Lugar	Escuelas de México
Creadores	SEP
Basada en	Visual Thinking Strategies (VTS)
Características	Láminas para proyectar a alumnos con una guía de preguntas y actividades a realizar.
Estuvo disponible en	Escuelas públicas
	Portada del Manual de uso:  Láminas con reproducciones de obra dentro la herramienta (no.2 y no. 23)

### Ejercicios para realizar con las láminas (no.2 y no.23)

**Lámina 2**

Adolfo Biezza (1914-1995).  
Toro esgrafiado con naillos, 1989.  
Vacado en bronce, 85.5 x 55 x 30.5 cm.  
Galería Chel.



Adolfo Biezza nació en Tepic, Nayarit, en 1914. Estudió leyes y ejerció su profesión durante varios años; sin embargo, deseaba ser pintor y dedicó algunos años a ensayar el dibujo con el fin de desarrollar su trazo figurativo. Hizo una gran cantidad de apuntes, sobre todo retratos, coloreados con acuarelas o gouaches y los mamavo guardados en carpetas por años.

En 1981, Biezza llevó a cabo sus primeros intentos de esculturas modelando pequeñas casas de barro. Para aprender el oficio se fue a Metepec, Estado de México, lugar con larga tradición alfarera, ahí aprendió técnicas que datan del México antiguo y logró hacer figuras humanas de barro de tamaño natural.

Las piezas de barro deben cocerse en hornos o fogatas al aire libre. Por tal razón, es necesario que sean huecas, no muy gruesas y modelarse de manera uniforme. Si cualquiera de estas características no se cumple la pieza se romperá.

Para realizar una pieza en barro, puede procederse de varios modos; dos de ellos son el pastillaje y las placas. En el primero, se hacen cilindros (chimbo) que luego se unen para formar la pieza, cuidando que no queden huecos. En el segundo, el barro se extiende sobre una superficie—como si se hicieran galletas—, se cortan las placas de acuerdo con la forma que se necesita y después se unen con más material.

Adolfo Biezza modeló en barro un toro y cuando la pieza así estaba hecha dibujó figuras de naillos en la superficie con un instrumento puntagudo; la puso a secar y después la metió al horno. Finalmente la llamó Toro esgrafiado con naillos. En general, los

**Preguntas complementarias**

¿Cuántos personajes hay en esta obra?

¿Qué hacen y cómo son sus expresiones?


¿En qué se parecen y en qué son diferentes?

¿De qué material creen que está hecha esta escultura?

Si la pudieran tocar, ¿cómo creen que se sentiría: fría, tibia o caliente?

**Lámina 23**

Sergio Hernández (1937).  
Sábios, 1996.  
Óleo sobre tela, 200 x 200 cm.  
Colección particular.



Sergio Hernández nació en Huixtla de Jedú, Oaxaca, en 1937. Estudió en la Escuela Nacional de Artes Plásticas y en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado La Esmeralda, en el Distrito Federal. Ha expuesto su obra en México y en el extranjero, y recibido distinciones varias veces. Actualmente reside en Oaxaca. En una entrevista habló así de su experiencia y su actividad:

“Mi hermano era pintor y mi padre carpintero, ellos creían en su oficio y lo hacían con gusto. Mis primeras experiencias son del pueblo, del contacto con la naturaleza, después, al llegar a la Ciudad de México, con los barrios, los bañeros. No estoy seguro que me movió a pintar, hay muchas influencias en mi obra, de acuerdo con las etapas de mi vida: mi refugio me dió los colores del pueblo mixeco de donde soy, ese tipo de luz y paisaje son vitales en mi obra; después, la pintura y los pintores: la actitud de Tamayo respecto a la pintura, así como Toledo, su dibujo y sus discípulos—¿intendí me pregunto qué comería para pintar así—. También hay influencia de algunos pintores latinoamericanos que evocan su sangre afroasiática, como yo. Me gustan mucho. Por último está mi generación. Confieso que tomaba muchas cosas, por donde quiera que voy hay una mina de motivos para pintar, es un gran laberinto. A veces pierdo vitalidad, pierdo que me estoy secando o que debí comer algo que me hizo mal.”

**Preguntas complementarias**

¿Es de día o de noche? ¿Por qué?

¿Qué hay en la copa del árbol?

¿Cómo son los personajes de esta imagen?

¿Cuáles se parecen entre sí?

¿Cuántos árboles hay?

¿Dónde hay una calavera pequeña?

¿Qué figuras geométricas encuentran?

Tabla 8. Aprende a mirar

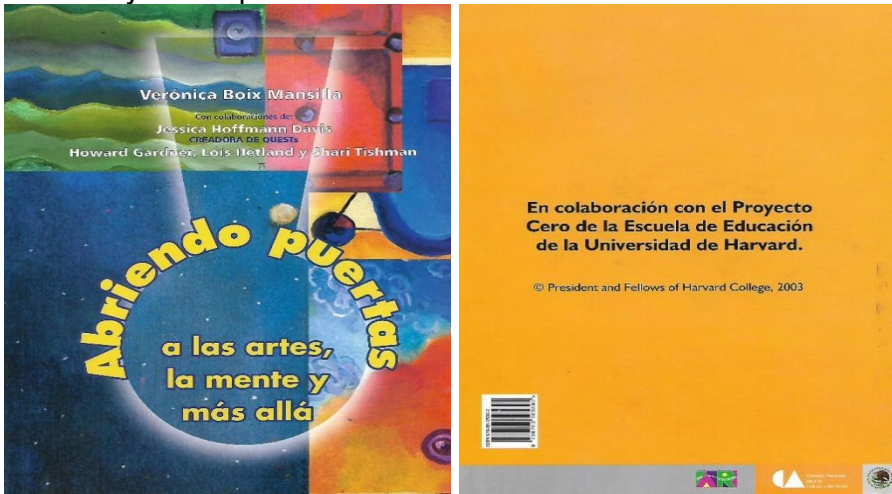
Fuente: Autoría propia 2021

Referencia: <http://portal.seg.guanajuato.gob.mx/comunicacion/APRENDERASER/ARTESGRAFICAS/ARTES%20VISUALES/Aprender%20a%20Mirar%20laminas.pdf>

## 2.8.4 Abriendo puertas a las artes, la mente y más allá

Es un material que fue creado por la colaboración del Proyecto cero de la Escuela de Educación de la Universidad de Harvard y en México, fue el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), a través del Programa Alas y Raíces a los Niños, quien realizó las gestiones para la edición en español y asegurar su distribución en los museos de todo el país. (Boix, 2007).

El material consiste en una publicación y una serie de 5 cuadernillos con preguntas cada uno, que según Claudia Walls , cada cuadernillo abre una puerta a un viaje de exploración e indagación, que permite al espectador interactuar con la obra observada, hasta provocar una historia propia... Son un juego que enriquece la experiencia de visitar un museo y brinda la oportunidad de mejorar simultáneamente las capacidades de comprensión y de pensamiento. (Boix, 2007).

Año	2003, 2007 (segunda edición)
Lugar	Museos de México
Creadores	CONACULTA
Basada en	El enfoque de Puntos de Entrada que fue introducido por Howard Gardner
Características	Cuadernillos con preguntas abiertas que pueden ser utilizados por cualquier persona sin importar su edad o experiencia previa con el arte, pueden utilizarse en múltiples escenarios. Hay 5 opciones diferentes a utilizar según el tipo de visita que desee la persona que los va a usar.
Estuvo disponible en	Museos en México
	<p>Portada y contraportada del libro:</p>  <p>Portadas de cuadernillos:</p>

Interior cuadernillos. Ejemplo de las preguntas:

**CUARTA PREGUNTA**

¿Te dice algo esta obra de arte? ¿Es el arte un lenguaje?  
¿Qué se puede decir a través del arte que no se pueda decir  
con palabras?

*Continúa con la pregunta cinco.*

**SEGUNDA PREGUNTA**

Frente de espaldas a la obra de arte. Trata de dibujar los  
objetos o las formas que mejor recuerdes. ¿Por qué crees que  
recuerdas estos objetos o formas en particular?

*Tan pronto como estés listo (a), continúa con la pregunta tres.*

Tabla 9. Abriendo Puertas

Fuente: Autoría propia 2021

Referencia: <https://nodo cultura.com/2015/02/11/puertas-abiertas-el-arte-y-la-educacion-mas-alla-del-museo/>

### Capítulo 3. Diseño del instrumento, práctica de campo: La importancia de estudiar con el enfoque de la nueva museología el diseño de materiales educativos

Para la parte del trabajo de campo de la investigación es necesario mencionar lo que vamos a entender por práctica de campo, el Dr. Hugo Saéz, lo define como:

La práctica de campo se define *stricto sensu* como una experiencia de aprendizaje en la que el estudiante ejercita técnicas y habilidades adquiridas en el salón de clases. A fin de lograr una conclusión positiva de las tareas, se requiere efectuar una cuidadosa preparación de las actividades, disponer un control muy detallado durante la realización del trabajo en el lugar escogido y redactar un informe sobre los resultados obtenidos... En el trabajo de campo se involucran no sólo la capacidad intelectual del estudiante y su formación previa, sino también un conjunto de emociones y actitudes que merecen un análisis profundo, siempre y cuando se quiera desempeñar el papel de investigador con un criterio profesional... En contraste y complemento del trabajo de gabinete o de laboratorio, se denomina *trabajo de campo* a un conjunto articulado de actividades sistemáticas mediante las cuales el investigador recoge información de manera directa de una población en estudio que puede ser urbana o rural, con el propósito de procesarla para generar un informe.

(Sáez, 2008, pág. 241)

Es fundamental rescatar la definición del Dr. Saéz para establecer que la investigación tiene justamente como propósito tratar de definir un aporte a un fenómeno, desde la subjetividad de las personas consultadas para la investigación y aunque hemos mencionamos previamente que es importante detectar nuevas maneras de poder desarrollar el diseño de materiales educativos, en ningún momento nos planteamos construir conceptos nuevos, ya que la innovación teórica viene siendo un ejercicio académico más especializado y complejo de los límites del presente trabajo.

Tenemos que entender que la perspectiva fenomenológica, como la definen Taylor y Bogdan, será aquel trabajo de campo que nos permitirá recoger experiencias de los sujetos inmersos en dicho fenómeno, en nuestro caso el

desarrollo de materiales educativos, así como el desarrollo de ofertas educativas dentro de museos de arte contemporáneo.

Para el fenomenólogo, la conducta humana, lo que la gente dice y hace, es producto del modo en que define su mundo. La tarea del fenomenólogo y de nosotros, estudiosos de la metodología cualitativa, es aprender este proceso de interpretación. Como lo hemos subrayado, el fenomenólogo intenta ver las cosas desde el punto de vista de otras personas.

(Taylor y Bogdan, 1987, pág. 23)

### 3.1 Contexto de los Instrumentos

Son mixtas las técnicas de la presente investigación: cualitativas y cuantitativas, comenzaré por analizar la técnica cualitativa elegida, que es la entrevista.

Para la investigación se desarrolló una serie de entrevistas a expertos:

- 4 miembros del Programa Pedagógico del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC) de la UNAM.
- 4 especialistas en el tema de materiales educativos, externos al museo .

Elijo al MUAC como caso de estudio, por ser uno de los primeros museos en México que logra consolidar un equipo de mediación de arte contemporáneo con su proyecto *Enlace* en el año 2008, sí bien algunos museos anteriormente habían tenido épocas de esplendor. Esta expresión es utilizada por los fundadores de Departamentos de Servicios Educativos de algunos museos en México, en la época en la que varios museos construyeron sus Departamentos de Educación.

Este momento histórico logró desarrollar programas educativos importantes, sin embargo, pocas instituciones se habían enfocado en la educación del arte contemporáneo, sin mencionar las limitaciones que toda institución encontró en el número de contrataciones de su personal, el MUAC al ser una institución que ha logrado vincular su programa de servicio social, con todas las escuelas y facultades

de la UNAM, así como de distintas universidades, se ha podido posicionar como una escuela de mediación, logrando formar hasta antes de la pandemia, cada año a más de 100 mediadores diferentes, todos con la capacidad de acercar a los visitantes al arte contemporáneo, museos privados como el Museo Jumex, desarrollaría su *Programa de voluntariado* tras su inauguración en 2013, logrando ser otra institución en construir una escuela de mediación.

El MUAC también fue ganador en 2014 del Premio Iberoamericano de Museos con el proyecto *MUAC en tu casa*, logrando desde el 2012 hasta el 2019, sacar piezas de arte contemporáneo de su acervo artístico para instalarlas en las casas de jóvenes estudiantes de la UNAM a nivel medio superior y poder con ello, trastocar su vida por medio del arte, hasta que, en el año 2020, el programa se vio suspendido por la pandemia del COVID-19.

El MUAC actualmente también cuenta con el programa *Campus expandido* que satisface las necesidades académicas de personas que buscan integrarse en cursos especializados de arte contemporáneo y diversas cátedras internacionales como la Cátedra William Bullock enfocada en la museología crítica, la Cátedra Olivier Debrouse enfocada en el estudio de la imagen, la Cátedra Helen Escobedo enfocada al Arte Latinoamericano y la Cátedra Inés Amor enfocada a la Gestión Cultural.

## 3.2 Diseño de los instrumentos

Para la práctica de campo se desarrollaron dos instrumentos:

- Instrumento para técnica cualitativa: Entrevista.
- Instrumento para técnica cuantitativa: Encuesta.

### 3.2.1 Instrumento 1: Entrevista a expertos.

Objetivo: Obtener un panorama actual del trabajo educativo en torno al arte contemporáneo, que realizan los expertos del Programa Pedagógico del MUAC,

para elegir las características de los materiales educativos enfocados al arte contemporáneo.

Primero se realizan *entrevistas con expertos*, aplicadas a algunos de los trabajadores del museo, para obtener información de primera mano, experiencias laborales y, sobre todo, información de procesos educativos en el ámbito de su trabajo.

Las personas que se entrevistaron fueron los miembros del Programa educativo del MUAC.

- Beatriz Servín, Jefa del Programa Pedagógico del MUAC
- Aidee Vidal, Coordinadora el Programa Enlace (actividades con público)
- Adán González, Coordinador de Mediación Audiovisual
- Miriam Barrón, Coordinadora del Programa de Museología Crítica (trabajo con comunidades fuera del museo)

Como segunda instancia se entrevistaron a expertos en materiales educativos fuera de la institución, pero con experiencia dentro del ámbito de los museos.

- Nayeli Zepeda, Museóloga especialista en materiales educativos.
- German Paley, Museólogo Social y ex Coordinador del Programa de Comunidades en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires.
- David Trujillo, Subdirector de experiencias en el Papalote Museo del Niño.
- Ricardo Rubiales, Educador con más de 26 años de trayectoria en museos.

### **Cuestionario de entrevista a expertos del Programa Pedagógico del MUAC**

#### **Datos personales:**

Nombre:

Cargo:

¿Cuánto tiempo tienes trabajando en el museo?

¿Qué exposición recuerdas te haya sido más significativa?

#### **Respecto a los materiales educativos:**

¿Podrías definir el concepto de aprendizaje activo?



¿Qué características fundamentales del diseño deben contener los materiales educativos para que puedan potenciar un aprendizaje activo?

¿Cómo se aplica a un museo de arte contemporáneo?

¿Qué teorías o conceptos existen al respecto?

¿Qué relación podemos identificar entre los elementos gráficos del material educativo y el aprendizaje activo?

¿Con qué materiales educativos cuenta el museo de manera permanente?

¿Qué tipo de materiales educativos han realizado para exposiciones temporales?

¿Qué es lo que más te agrada de los materiales educativos que el museo diseña?

¿Qué es lo que menos te gusta de los materiales educativos que el museo diseña?

¿Hay algún material educativo que tú conozcas de otro museo que te gustaría realizar también en el MUAC?

¿Tienen identificadas algunas necesidades específicas de sus visitantes para el desarrollo de materiales educativos?

¿Consideras que el Arte Contemporáneo se presta más para procesos educativos que otro periodo histórico?

### **Cuestionario de entrevista a expertos en materiales educativos, externos al MUAC**

#### **Datos personales:**

Nombre:

¿Para ti qué relación tiene el arte y la educación?

¿Cómo relacionas procesos de aprendizaje de los espectadores al interactuar con tu trabajo?

¿podrías definir aprendizaje activo?

¿Qué teorías o conceptos conoces al respecto?

¿Crees que el arte contemporáneo se presta más para generar procesos educativos que otros movimientos históricos?

¿Tu trabajo detona procesos educativos por medio de ejercicios o herramientas?

### 3.2.2 Prueba piloto de la entrevista

Previo a la aplicación del instrumento se desarrolló en formato de videollamada una prueba piloto, la entrevista se llevó a cabo el día 03 de noviembre del 2020 con el Dr. Darío González, Coordinador del doctorado en Ciencias y Arte para el Diseño (CyAD) de la UAM Unidad Xochimilco.

El objetivo de dicha prueba fue poder analizar la estructura del formato, desde el diseño de las preguntas y el método de aplicación.

Especialista entrevistado:

- Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. Profesor investigador de la División de Ciencias y Artes para el Diseño y del Doctorado en Ciencias Sociales. Miembro del Área Heurística y Hermenéutica del Arte. Realiza investigaciones sobre arte, diseño y ciencias sociales; sus resultados los ha publicado en libros y artículos, también los ha presentado en eventos especializados. Actualmente coordina el proyecto *Intertextualidad entre el arte y el diseño de la comunicación gráfica*. Su producción académica se encuentra en <https://dariogonzalezg.wordpress.com/>



La información obtenida de la prueba piloto fue analizada en 2 rubros específicos:

- A. Funcionalidad del instrumento, claridad de las preguntas e ideas a comunicar para invitar al experto a contestar.

Respecto al contenido de los reactivos, hay términos muy específicos en la presente investigación como lo es el *aprendizaje activo* o la *museología crítica*, por lo que se vuelve un poco necesario definir los mismos conceptos, antes de invitar al experto a dar su opinión respecto a los mismos. Además de ello, parece que es clara la redacción de cada pregunta.

Respecto al orden de las preguntas funciona muy bien, no fue necesario replantear.

Respecto a la coherencia entre una pregunta u otra, el entrevistado pudo fácilmente ligar los contenidos, por lo que hay una relación implícita entre cada cuestionamiento.

Sobre la extensión de respuestas solicitadas, también se considera adecuada, no es necesario, desde la instrucción, solicitar extender el periodo de respuesta.

En cuanto al diseño del instrumento original propuesto para la práctica de campo, los reactivos que cuestionaban por materiales diseñados de manera temporal o permanente para el museo debieron adaptarse al piloto para preguntar por los materiales de manera general, sin importar si son de uso temporal o permanente.

B. Lo que la información dada por el especialista puede aportar a los objetivos de la investigación.

El entrevistado proporcionó información útil en relación con el contexto de los museos, una crisis actual, así como un giro de función social donde los museos se han vuelto más comerciales.

En materia de aprendizaje considera que el arte puede generar distintos procesos educativos independiente del diseño de materiales.

Respecto a los materiales educativos, el entrevistado plantea como fundamental que se diseñen conforme a una necesidad de aprendizaje enfocado a la resolución de problemas sociales. Considera que no es fácil diseñar para un público menos homogéneo, pues desde su postura es fundamental que los asistentes tengan un conocimiento previo y estructurado. Estas afirmaciones podemos englobarlas al concepto de museología crítica, misma de la museología contemporánea que propone a la institución como un agente que debe aterrizar proyectos de trabajo comunitario.

A lo que refiere propuestas para el diseño de futuros materiales educativos, el Dr. Darío González, considera fundamental que como mínimo de oferta, cada museo debería contar con un material que enseñe respecto a su historia, su misión y el enfoque específico a su colección.

Ante la complejidad de la pandemia, el académico reafirma la crisis y lo difícil que será para las instituciones culturales poder reponerse, pero también considera que en materiales educativos hay posibilidades de integrar el diseño para dicho proceso de rescate de experiencias y procesos de enseñanza.

### 3.2.3 Entrevistas MUAC

La primera serie de entrevistas, se realizaron a los miembros del Programa Pedagógico del MUAC. Se aplicó a ellos el *instrumento 1*, que consistió en la entrevista.

#### 3.2.3.1 Miriam Barrón



La primera entrevistada, Miriam Barrón, que actualmente es la Coordinadora de Museología Crítica, lleva 13 años trabajando en el MUAC y pertenece al museo desde su etapa inaugural. En el Anexo no.2 se puede revisar un resumen de la entrevista.

En cuanto al diseño físico de los materiales, menciona que ella siempre ha trabajado con formatos que otros podrían considerar más experimentales, desde que comenzó la pandemia, ella y su equipo de trabajo, que se compone de voluntarios y servicios sociales, así como en colaboración de algunos artistas invitados, desarrollaron audios de whatsapp como materiales para poder trabajar un curso de verano a distancia, enfocado con niños que no poseen una computadora.

Respecto al diseño de los contenidos para materiales educativos, ella hace mención que los materiales, deben trabajar con los afectos, los visitantes deben generar un vínculo con las herramientas. Al consultarle sobre qué considera importante si se tuviera que diseñar un material, ella hace énfasis en que los materiales deberían ser cercanos a los visitantes e intuitivos.

Respeto a los aprendizajes potenciales, la especialista dijo que para ella, los materiales deberían invitar a los visitantes a vivir su experiencia desde “otro lado”, para romper las barreras que el mismo museo impone, como por ejemplo, son las normas que sí bien han permitido la conservación patrimonial, de guardar cierta distancia, no correr, guardar silencio, comportarse de cierto modo, normativas que permiten la conservación de los objetos artísticos, también han obstaculizado el aprendizaje al mismo tiempo. Por lo que menciona que un material para recorrer el museo a gatas puede generar una experiencia diferente, sin comprometer las obras. Para ella, los materiales deben reformular procesos tradicionales de enseñanza.

Respecto al aprendizaje potencial, menciona que los materiales tienen que permitir al visitante expresarse y construir su propia visión de las cosas.

Respecto al enfoque, hace énfasis en que los materiales deben pensarse para que también la institución aprenda de los visitantes.

También hace especial énfasis que debe priorizarse que sean accesibles e inclusivos. Es fundamental trabajar materiales pensados para la accesibilidad, como materiales que permitan trabajar con personas que viven con discapacidad.

Respecto a la entrevista con Miriam, debo hacer la observación de que ella es del equipo del MUAC el miembro que ha trabajado con comunidades vulnerables,

como lo son los niños y personas que habitan el barrio de Santo Domingo en colaboración con el Centro Comunitario Zapatista, llamado “la Escuelita”, que sí bien es una zona en extremo cercana a Ciudad Universitaria, se caracteriza por tener personas que pudieran considerarse de recursos limitados, por lo que no conocen el muso y asisten a un comedor comunitario.

### 3.2.3.2 Adán González



La segunda entrevista fue a Adán González. Coordinador de Mediación Audiovisual, quien lleva 5 años trabajando en el MUAC. Él es el responsable del Programa *Periscopio*, que se encarga de registrar en materiales audiovisuales los procesos de montaje y producción de las exposiciones, pero no con fines de documentación, sino con la intencionalidad de visibilizar procesos del museo, la creación de dichos materiales surgió como propuesta desde el área educativa, ver anexo 3.

Respecto al diseño físico de los materiales, Adán considera que deben trabajar enlazados a la tecnología y en formatos que interese a los más jóvenes, como podría ser, adaptarse a las redes sociales. Menciona que un museo debe apostar porque un material pudiera *viralizarse* y volverse tendencia. Así como por un mayor uso de la tecnología y es necesario que los museos inviertan más presupuesto al desarrollo de estos materiales. Debe haber una mayor inversión económica en su desarrollo y producción.

Respecto al diseño de contenidos, hace mención que deberían adaptarse a los lenguajes de nuevas generaciones, tocar temas de relevancia contemporánea y retomar los movimientos sociales, al mismo tiempo, deben ser divertidos, bastante dinámicos, cortos y muy gráficos.

Del perfil del entrevistado, debo resaltar que Adán, al ser responsable del Programa *Periscopio*, tiene que documentar y producir materiales audiovisuales de todas y cada una de las exposiciones que se inauguran en el museo, sin embargo, los vídeos siguen enfocándose en relatar un discurso del curador o del artista, antes que ser un material más experimental en cuestiones educativas.

### 3.2.3.3 Beatriz Servín



La tercera entrevista a realizarse fue a Beatriz Servín. Jefa del Programa Pedagógico, quien lleva 3 años y medio trabajando en el MUAC. Ver Anexo no. 4

Respecto al diseño de los contenidos menciona que deben ser claros desde su estructura, trabajar con objetivos establecidos.

En cuanto al enfoque que el material debería tener, hace mención que los materiales deberían detonar posturas del museo, basados en la misión y visión de la institución.

Respecto al aprendizaje potencial, menciona que deben prescindir de un instructor y empoderar al visitante, por lo que se visualizarán como herramientas de autoconducción.

También hace mención que deben detonar la colaboración institucional, para que puedan ser inclusivos, por ejemplo, para trabajar un material enfocado a la educación especial, se debe generar procesos de vinculación con especialistas en educación para la discapacidad.

Respecto a su diseño físico menciona que deben ser experimentales y su proceso de construcción debe ser constante. Debería apostarse por materiales reutilizables o reciclados.

Beatriz, es la única de todos los entrevistados que toca el tema de sustentabilidad, pues en cuanto al soporte físico hace referencia que se deberían utilizar materiales de reúso.

#### 3.2.3.4 Aidee Vidal



La cuarta y última entrevista al equipo del MUAC fue la de Aidee Vidal, ella es la Coordinadora de Mediación presencial y lleva 28 trabajando en la UNAM, desde antes que existiera el MUAC, trabajó en el MUCA Campus, que era el Museo Universitario de Ciencias y Artes, ubicado en la rectoría de la UNAM, tras construirse



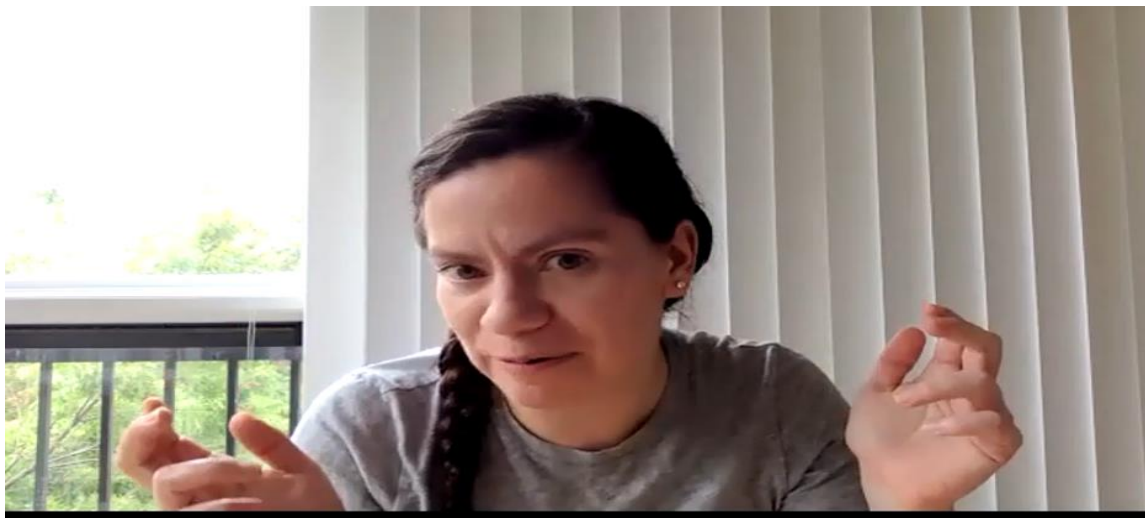
el MUAC, el MUCA pasa a pertenecer a la Facultad de Arquitectura y su equipo de trabajo, adscrito a la Coordinación de Artes Visuales de la UNAM, conformaría ahora la planta de trabajadores del MUAC. Ver anexo 5.

Aidee Vidal comenta respecto al diseño del contenido de los materiales, que deberían de ser realizados para abarcar distintos tipos de públicos, niños, adolescentes, adultos y adultos mayores, además de las personas con alguna discapacidad. De igual manera considera que se debe vincular con especialistas para la realización de los mismos materiales, ella por ejemplo, ha trabajado programas de formación para la inclusión y la atención a personas con discapacidad visual, auditiva, motriz, intelectual y psicosocial en colaboración con los Centros de Atención a Estudiantes con Discapacidad del Bachillerato de la SEP (CAED), menciona que los materiales educativos deberían tener un lenguaje accesible, por ejemplo, colocar subtítulos o con la Lengua de Señas Mexicana (LSM) en los vídeos para apoyo a personas sordas, audios en los materiales de lectura, para apoyo a las personas con ceguera, dentro de materiales audiovisuales.

Los programas de formación que la coordinación de Aidee Vidal realizó junto con el CAED, en su primera fase fueron 4 videos, se presentaron a alumnos de los CAED de CDMX y de los estados de la república, llegando aproximadamente a más de 700 personas en distintas presentaciones.

### 3. 2.4 Entrevistas a expertos materiales educativos externos al museo

#### 3.2.4.1 Nayeli Zepeda



Respecto a los expertos en materiales educativos, no necesariamente inmersos en museos de arte contemporáneo, la primera persona que considere entrevistar fue Nayeli Zepeda, ella es historiadora de arte y maestra en museografía interactiva, ha trabajado en algunos museos de arte en Monterrey y Sinaloa, de igual manera es autora de muchos artículos y textos referentes a la Museología, es cofundadora del espacio de crítica *Nodo Cultura*. Ver el Anexo 6.

En cuanto al diseño físico de los materiales, Nayeli hace mención a algunos ejemplos existentes, como cuadernillos de actividades, hojas de salas, kits didácticos y algunos más contemporáneos como itinerarios de actividades. Para Nayeli, respecto al proceso de diseño, es necesario considerar aspectos como el lenguaje y demás recursos de la comunicación que dependen del público al que se quiera comunicar. Respecto a los contenidos, ella describe que debe mirarse al material como un proceso de investigación, conocer a la persona a la que va dirigido el recurso, que es fundamental que tuviera objetivos claros y que pueda evaluarse constantemente, así como invitar a contemplar los procesos todo el tiempo.

En aspectos de aprendizaje, para ella el aprendizaje *activo* es el que radica en lo que denomina el *Currículo oculto*, aprender con el cuerpo y que cada quién tiene su propio proceso de aprendizaje.

En cuanto al enfoque, la museología crítica la define desde una postura personal como la manera de cuestionar constantemente el rol del museo.

También resalta que gran parte del conocimiento sobre cómo generar materiales educativos lo ha ido adquiriendo a lo largo de los años de manera empírica, comúnmente la necesidad de hacer un material surgió de lo que alguna autoridad delegó en ella, y aprendió que es fundamental respetar el proceso, pues cuando no es así, el improvisar materiales, puede terminar siendo perjudicial pues compromete la calidad del producto.

#### 3.2.4.2 Germán Páley



La segunda entrevista a expertos en materiales educativos que se realizó fue la de Germán Páley, él es un Museólogo Social, trabajó como Coordinador de Comunidades en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. Ver anexo no. 7.

Respecto al diseño del soporte menciona que es necesario pensar en la posibilidad de que los materiales educativos puedan adaptarse a las personas y no las personas a los materiales.

Respecto al diseño de los contenidos hizo hincapié en que los materiales deberían alimentar la subjetividad, para que en lugar de que haya un discurso, se generen múltiples discursos. Menciona que él como educador ha aprendido mucho de lo que sabe por medio de escuchar a las personas.

Respecto al enfoque menciona que debería diseñarse pensando en la museología social, es decir, anteponer a la persona antes que, al objeto patrimonial, incluso él adopta el término del *Museo humano*.

De la entrevista a German Paley, quisiera resaltar que él ha diseñado materiales llamados *Cartografías de la experiencia*. Son materiales que invitan a los visitantes a usar su imaginación utilizando el arte como pretexto, con ejercicios reflexivos, como, por ejemplo, imaginar que puedes platicar con una obra de arte.

#### 3.2.4.3 David Trujillo



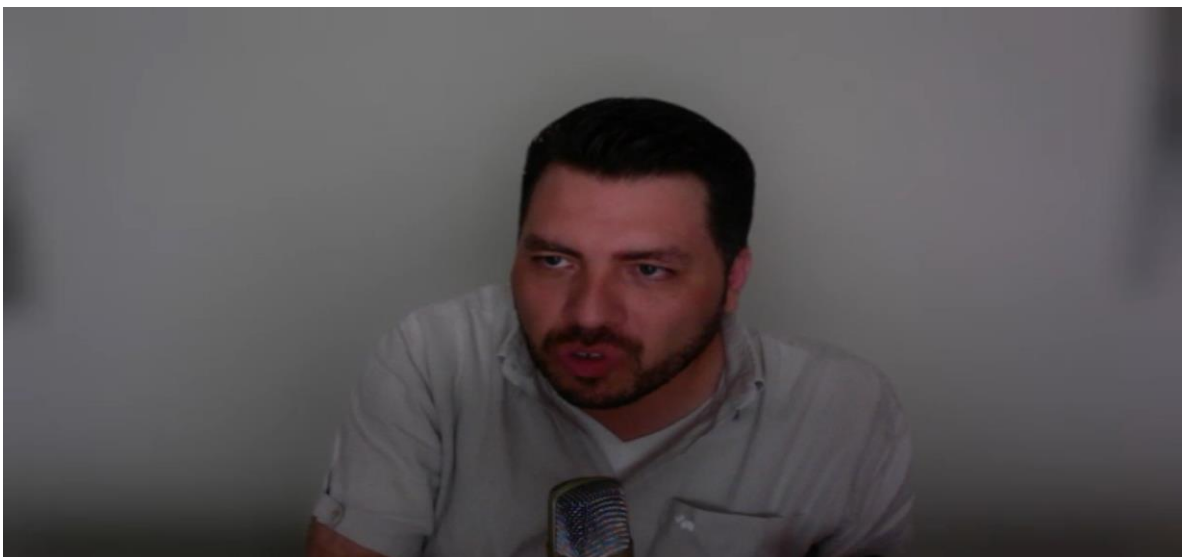
La tercera entrevista a realizar a expertos en materiales educativos, corresponde a David Trujillo que actualmente es Subdirector de experiencias en el *Papalote Museo del Niño*. Ver anexo no.8.

David Trujillo menciona que respecto a los diseños de materiales, es fundamental conocer a fondo a quién va dirigida la propuesta, en cuanto a su

experiencia eso ha logrado el *Museo Papalote* por tener un área completa que se enfoca a estudiar a sus visitantes, tanto realizar estudios de públicos y encuestas de manera constante, así como, al mismo tiempo, contar con programas para desarrollar consejos de profesores o consejos de estudiantes donde hay miembros que fungen como embajadores del *Papalote* en sus colegios, el museo tiene una gran vinculación con las escuelas. El museo brinda a los profesores guías para que los maestros puedan empatar los contenidos del plan de estudios a nivel básico con los contenidos propios del museo.

De la entrevista de David, considero importante resaltar, que cuando estalló el periodo de confinamiento como resultado de la Pandemia por COVID-19, el *Papalote* fue un museo que sorprendió a varios por la rapidez en que diseñó, produjo y puso a disposición una serie de materiales para niños y padres de familia, con actividades sugeridas para trabajar en casa y producir experiencias educativas.

#### 3.2.4.4 Ricardo Rubiales



La última de las entrevistas a expertos en materiales educativos fue a Ricardo Rubiales, quien lleva más de 25 años de experiencia trabajando en museos y se ha desempeñado como fundador de los servicios educativos de museos como el

*MUNAL* hasta el 2003, el *MUAC* en 2008, se ha desempeñado como Subdirector de Mediación en el *Palacio de Bellas Artes* en 2015 y ha colaborado en la creación de nuevos museos como el *Papalote Museo del Niño*, sede Cuernavaca, el *Museo de la Ciudad* en Panamá, así como el museo *Materia* en Culiacán Sinaloa, ver Anexo. No. 9.

Ricardo hace mención que cuando él trabajó materiales educativos, hacía la distinción en 3 propuestas fundamentales: Estrategias, herramientas y espacios. Él además de tener experiencia diseñando materiales educativos, ha podido diseñar *Espacios de mediación*, es decir, salas completas dedicadas a la educación.

Rubiales narra que en su experiencia ha sido fundamental estudiar diferentes teorías educativas, desde las aplicadas en el ámbito escolar, hasta las que se han implementado en el ámbito de la museología.

Respecto al diseño de contenidos, él menciona que es fundamental estudiar a fondo los cambios generacionales, para diferenciar sí un material va a ir enfocado a un Baby Boomer o a un Millennial pues sus gustos y necesidades son diferentes.

Respecto al diseño físico, recomendó que se piensen formatos híbridos, que apuesten por una vinculación con la tecnología.

### 3.2.5 Análisis de la información cualitativa

Tras realizar las dos series de entrevistas, se desarrolló un proceso de análisis cualitativo, por medio de utilizar el programa *Atlas.ti*.

Primero comenzamos a esbozar lo que se denomina un *Modelo teórico previo*, según (Jiménez. 2020), este consiste en retomar conceptos claves de lo que corresponden a los objetivos y las preguntas de investigación. Comenzamos por desarrollar una nube de conceptos en las que podemos ver, predominan nociones como diseño, características, lenguaje, materiales, educación, enseñanza, entre otros.



Fuente: autoría propia, 2021

Posteriormente tras transcribir las 8 entrevistas, que dieron como resultado 140 cuartillas de narración escrita, se procedió a analizar los documentos dando como resultado una nube de conceptos mucho más amplia, en la que ya podemos encontrar nociones como visita, espacio, sala, escuela, público, investigación, exposiciones, elementos, formatos, contenidos, entre otros, que se suman a los conceptos previos.



Fuente: Autoría propia, 2021

Posteriormente, además de la técnica de nube, utilizamos la generación de códigos que resultarían en las categorías de análisis necesarias para tratar encontrar resultados en la investigación, asignando un color a cada uno de los siguientes códigos.

- A las referencias que hicieron los entrevistados respecto al diseño físico de los materiales, se le asignó el color **azul**.
- A lo referente a diseño de contenidos se le asignó el color **morado**.
- A las referencias en cuanto a la usabilidad de los materiales se le asignó el color **rosa**.
- Lo referente al aprendizaje potencial se asignó el color **rojo**
- Lo referente a teorías del aprendizaje el color **amarillo**.
- Y finalmente, a las referencias en torno enfoque del museo, como institución, se le asignó el color **verde**.

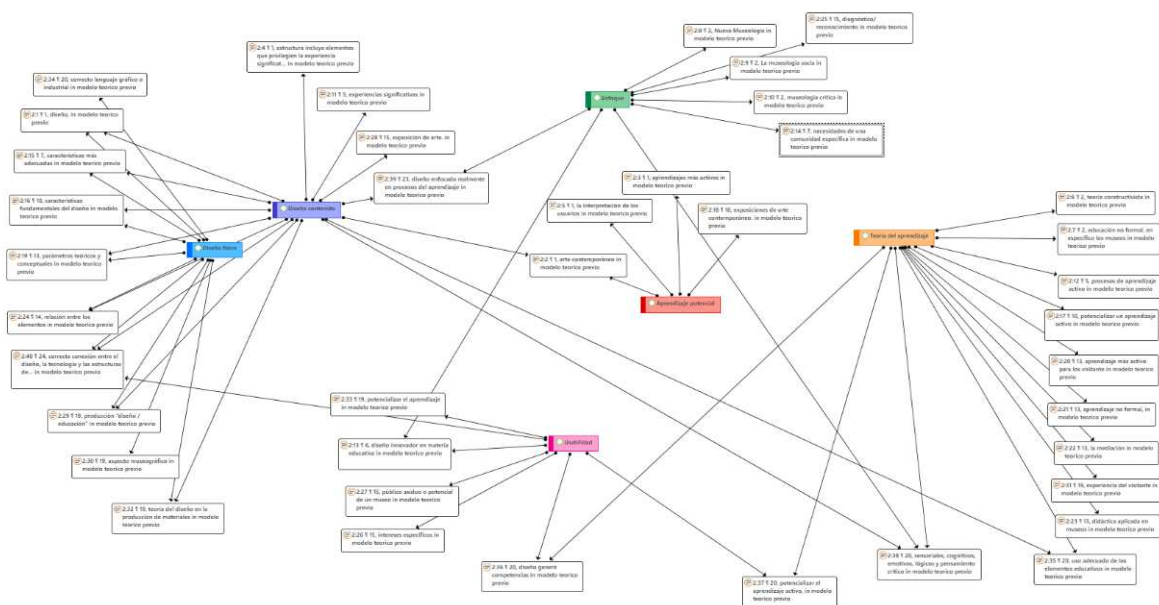


Imagen 9. Ejemplo de una red que incluye la relación de las citas con los códigos asignados.

Fuente: Autoría propia, 2021



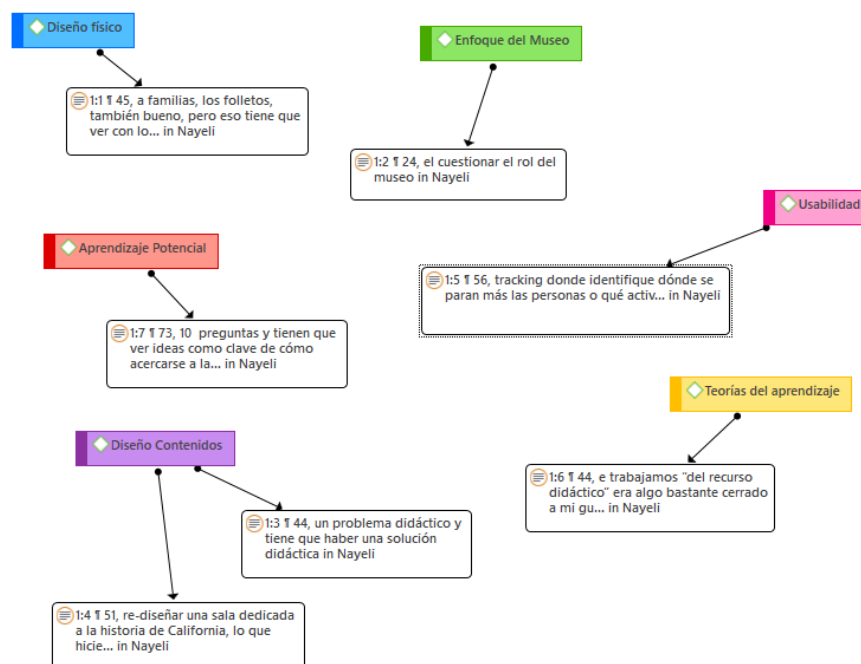


Imagen 10. Ejemplo de una red que incluye la relación de las citas con los códigos asignados.

Fuente: Autoría propia, 2021

Posteriormente se procedieron a crear redes, con las citas de las entrevistas. Los resultados se exponen en el capítulo 3 del presente documento.

### 3.3 Instrumento 2: Encuesta

Encuesta a visitantes de museos de arte contemporáneo

Instrumento con técnica cuantitativa

Objetivo: obtener información respecto a las necesidades e intereses de los visitantes, para obtener parámetros de diseño en materiales educativos.

- Debido a la pandemia por COVID- 19, se trabajó a distancia con personas que suelen visitar museos de arte contemporáneo.
- Se aplicaron 196 encuestas.

Para la aplicación del instrumento se buscó:

- Medir tiempos de respuesta
- Se utilizó el programa: Google Formularios.

Posterior al trabajo de campo:

- Se graficaron datos.
- Analizó la información.

### **Cuestionario a visitante de museo de arte contemporáneo**

Diseño de materiales educativos para un museo de Arte contemporáneo

La información proporcionada será utilizada con fines académicos. Muchas gracias por su participación.

#### **Datos del usuario:**

1. ¿Qué museos de arte contemporáneo has visitado?
2. Edad:
3. Género opción 1:  
(A) Masculino  
(B) Femenino  
(C) Otro  
(D) Prefiero no responder
4. Ocupación  
  
(A) Estudiante  
(B) Académico  
(C) Empleado Federal  
(D) Empleado iniciativa privada  
(E) Otro
5. Procedencia:  
(A) CDMX  
(B) Interior de la república  
(C) Extranjero

Instrucciones: Marca la opción que considere adecuada:

Si un museo diseñará para tí un material educativo te gustaría que fuera:

**Formato:**

1.- Soporte:

- (A) Impreso de consulta (dentro del recinto)
- (B) Impreso para llevar
- (C) Digital proyectado (dentro del recinto)
- (D) Digital descargable

2.- Respecto a la temporalidad, te gustaría poder utilizarlo:

- (A) Antes de tu visita al museo
- (B) Durante tu visita al museo
- (C) Posterior a tu visita al museo

Usabilidad:

3.- Te gustaría que el material se pudiera utilizar:

- (A) Solamente una vez
- (B) Varias veces, cada que vaya al museo
- (C) Varias veces, dentro y fuera del museo

4.- Te gustaría que el contenido fuera:

- (A) Meramente narrativo
- (B) Con preguntas para reflexionar
- (C) Con actividades para realizar

5.- Te gustaría que su estructura fuera:

- (A) Solamente texto
- (B) Texto con apoyos visuales (solamente imágenes)
- (C) Texto con apoyos visuales (Imágenes y vídeos)

6.- Respecto a la extensión:

- (A) Prefiero que el material contenga poca información, mientras más concreto mejor.
- (B) Prefiero que el material contenga mucha información para consultar.

7.- ¿Te gustaría que el material hiciera más énfasis en?

- (A) Datos de la pieza
- (B) Datos del artista
- (C) Datos de la exposición
- (D) Datos de historia del arte en general

8.- ¿Consideras que los materiales que conoces te han sido útiles para aprender?

- (A) Sí
- (B) No
- (C) A veces

9.- ¿Recuerdas algún material que te haya proporcionado un museo?

(A) Sí ¿Cuál?

---

(B) No

10.- ¿Te permitió aprender algo que no conocías?

- (A) Sí
- (B) No

11.- ¿Cuál fue ese aprendizaje?

---

---

---

12.- ¿Por qué medio?

---

---

---

---

**Muchas gracias por su participación.**

### 3.3.1 Estudio exploratorio de visitantes

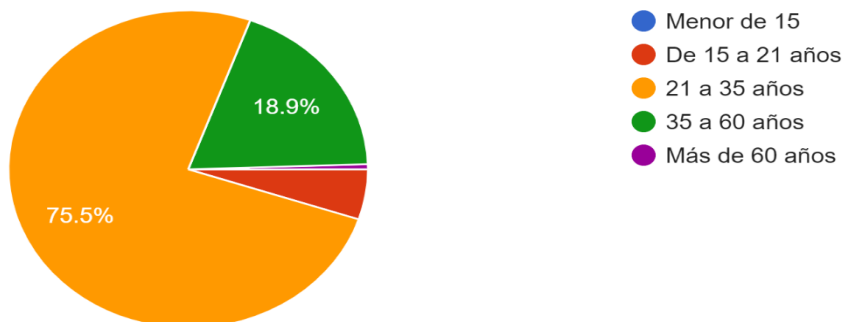
Con el objetivo de poder determinar algunas de las necesidades (en materia de diseño) que pudieran tener los visitantes, se realizó la técnica de investigación cuantitativa, para desarrollar un estudio exploratorio a visitantes de museos de arte contemporáneo, originalmente se planteaba encuestar a visitantes del *MUAC*, por la dificultad para asistir a los museos por la contingencia por la pandemia del COVID-19, se tuvo que realizar la encuesta de manera virtual.

- Para poder determinar los posibles intereses que pudiera tener una comunidad en específico, se aplicó el instrumento número 2 a un total de 196 usuarios de museos de arte contemporáneo.
- La forma de aplicación fue mediante una encuesta diseñada con el programa de Formularios de Google.
- Con el objetivo de poder rastrear los elementos de diseño a los que se inclinan los usuarios.
- 

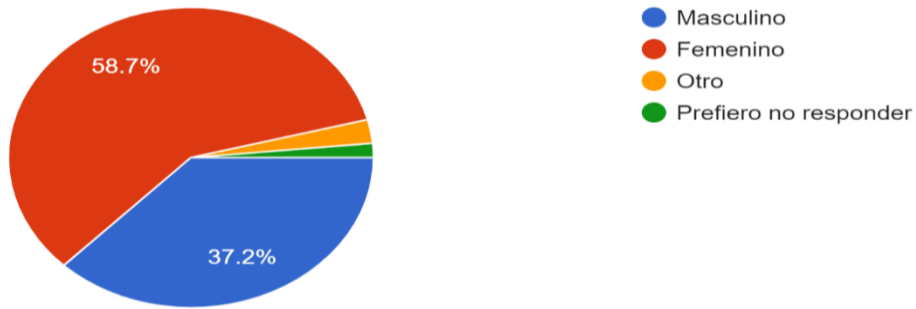
El comportamiento del instrumento tras la aplicación fue el siguiente:

- Comencé por analizar las características particulares de los entrevistados para construir 3 categorías.

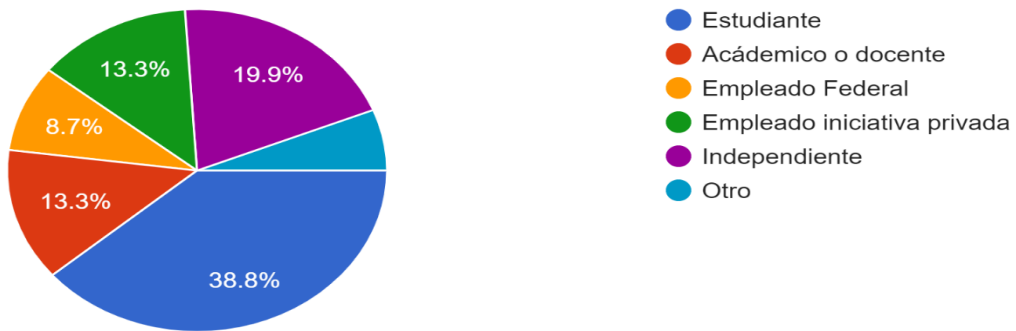
#### 1. Edad:



## 2. Género:



## 3. Ocupación:



Posteriormente, desarrolle un acercamiento ya en específico a los intereses por estructuras del diseño de materiales bajo las siguientes categorías:

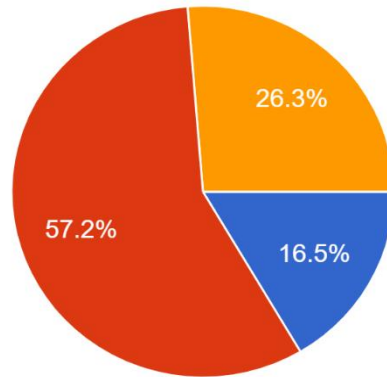
### 1. Soporte:

Si un museo de Arte Contemporáneo fuera a diseñar un material educativo, te gustaría que el soporte fuera...



## 2. Temporalidad:

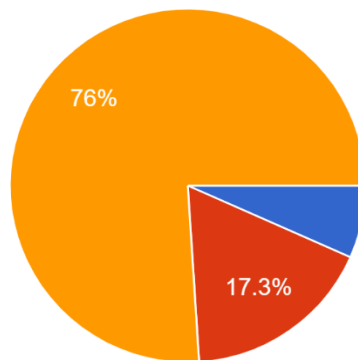
Te gustaría que la temporalidad (momento para usar el material) fuera...



- Antes de tu visita al museo
- Durante tu visita al museo
- Posterior a tu visita al museo

## 3. Utilidad (por número de veces de uso del material)

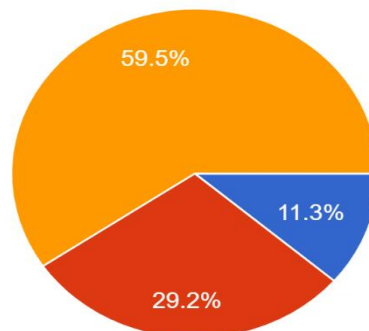
Te gustaría que el material se pudiera utilizar...



- Solamente una vez
- Varias veces, cada que vaya al museo
- Varias veces, dentro y fuera del museo

## 4. Contenido

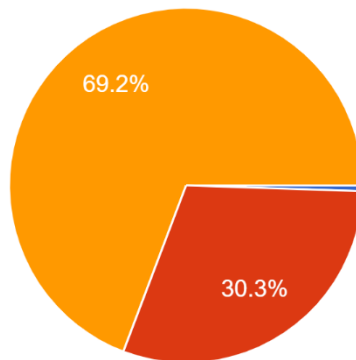
Te gustaría que el contenido fuera...



- Meramente narrativo
- Con preguntas para reflexionar
- Con actividades para realizar

## 5. Estructura

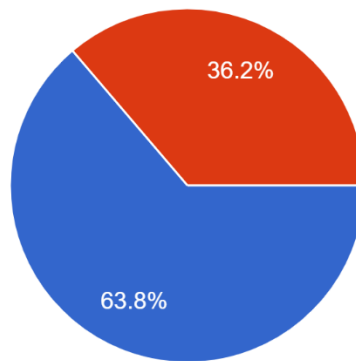
Te gustaría que su estructura fuera...



- Solamente texto
- Texto con apoyos visuales (solamente imágenes)
- Texto con apoyos visuales (Imágenes y vídeos)

## 6. Extensión

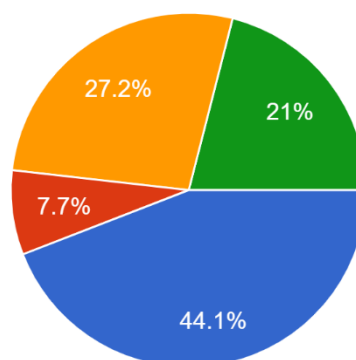
Respecto a la extensión...



- Prefiero que el material contenga poca información, mientras más concreto mejor.
- Prefiero que el material contenga mucha información para consultar.

## 7. Énfasis

Te gustaría que el material hiciera más énfasis en...

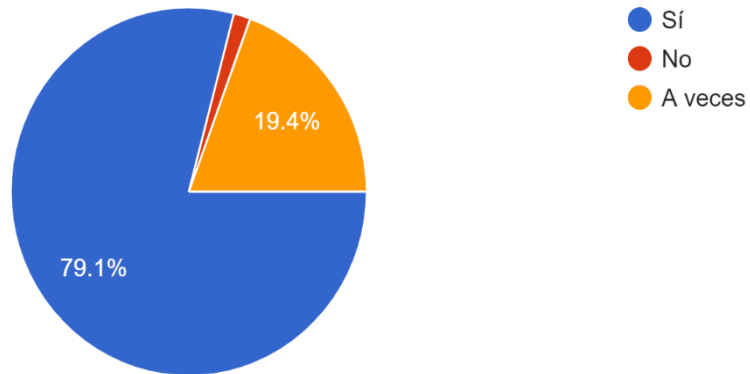


- Información de la pieza (obra de arte)
- Información del artista
- Información de la exposición
- Información de historia del arte en general



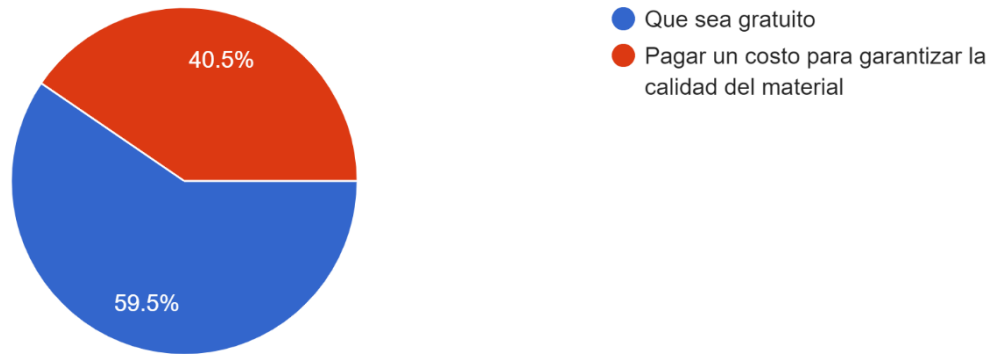
### 8. Utilidad

Cuando visitas un museo, ¿Consideras que un material te ha sido útil para aprender?



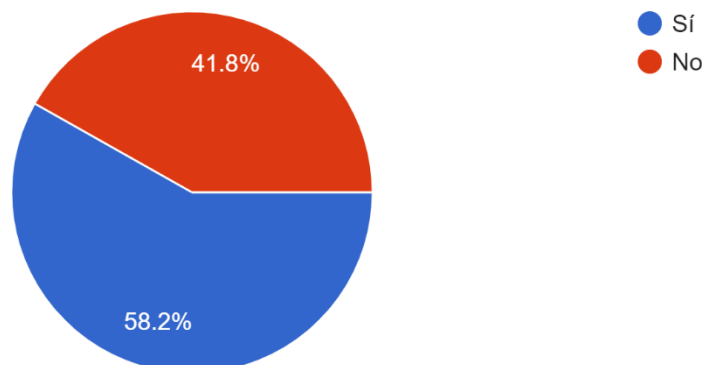
### 9. Costo

Respecto al costo de los materiales prefieres...



### 10. Aprendizaje

¿Recuerdas algún material que te haya proporcionado un museo?, y ¿te permitió aprender algo nuevo?



### 3.3.2 Análisis de la información cuantitativa

- Posteriormente para analizar la información obtenida se realizaron cruces de categorías con la prueba de *Chi-cuadrada* utilizando el programa estadístico informático SPSS (Ver. Anexo 10)
- Se realizaron 30 cruces en total, es decir cada una de las 3 categorías de características de los visitantes, con las 10 categorías de diseño.
- Dentro del estudio hay inclinaciones muy marcadas.
- Así como categorías muy poco elegidas (más del 5% de respuesta).
- Categorías con una respuesta poca representativa (menos del 5%)
- Y finalmente, categorías que no tuvieron ninguna respuesta.

Cruces de la categoría *Edad* con todas las categorías de materiales.

1. Edad x Soporte
2. Edad x Temporalidad
3. Edad x Utilidad
4. Edad x Contenido
5. Edad x Estructura
6. Edad x Extensión
7. Edad x Énfasis
8. Edad x Útil si/no
9. Edad x Costo
10. Edad x Aprendizaje ( Si/no)



Edad		Soporte	Temporalidad	Utilidad	Contenido	Estructura	Extensión	énfasis	Útil si/no	Costo	Aprender si/no
Edad	Menor de 15	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	De 15 a 21	Impreso de consulta (recinto) 12.5%	Antes 9.4%	Varias veces-museo 8.8%	Con actividades para realizar 6.9%	Textos con apoyos visuales (imagen) 6.8%	Mucha información 8.5%	Información de la pieza 8.1%	Sí 5.8%	Gratuito 10.3%	No 6.1%
	De 21 a 35	Digital descargable 74%	Durante 82.0%	Varias veces-museo 82.4%	Meramente narrativo 81.8%	Textos con apoyos visuales (imagen y vídeo) 77.8%	Mucha información 77.5%	Información de historia del arte en general 80.5%	A veces 78.9%	Con costo 86.4%	Sí 76.3%
	De 35 a 60	Impreso para llevar a casa 26.4%	Antes 33.3%	Solamente una vez 30.8%	Con actividades para realizar 19.0%	Textos con apoyos visuales (imagen) 22.0%	Poca información 21.6%	Información de la exposición 22.6%	No 33%	19.6%	Sí 19.3%
	Más de 60	Digital descargable 1.3%	Posterior 2%	Varias veces-dentro y fuera 0.5%	Preguntas para reflexionar 1.8%	Textos con apoyos visuales (imagen y vídeo) 0.7%	Poca información 0.8%	Información de la exposición 1.9%	A veces 2.6%	X	No 1.2%

Cruces de la categoría *Género* con todas las categorías de materiales.

11. Género x Soporte
12. Género x Temporalidad
13. Género x Utilidad
14. Género x Contenido
15. Género x Estructura
16. Género x Extensión
17. Género x Énfasis
18. Género x Útil si/no
19. Género x Costo
20. Género x Aprendizaje (Si/no)



		Soporte	Temporalidad	Utilidad	Contenido	Estructura	Extensión	énfasis	Útil si/no	Costo	Aprender si/no
Género	Masculino	Digital descargable 45.2%	Durante la visita del museo 31.3%	Varias veces, dentro y fuera 39%	Meramente narrativo 54.5%	Texto con apoyos visuales (imágenes y videos) 60.7%	Mucha información 43.7%	Información de la exposición 47.2%	No 66.7%	Pagar 39.4%	No 40.2%
	Femenino	Impreso para llevar a casa 38.9%	Posterior a visitar el museo 51.0%	Solo una vez 69.2%	Con actividades para realizar 67.2%	Texto con apoyos visuales (imágenes) 39.0%	Poca información 64.0%	Historia del arte en general 70.7%	Sí 60%	Gratuito 57.7%	Sí 61.4%
	Otro	Digital descargable 80%	Antes de visitar el museo 3.1%	Varias veces dentro 2.9%	Con preguntas para reflexionar 3.5%	Texto con apoyo visuales (solamente imágenes) 5.1%	Mucha información 5.6%	Información del Artista 6.7%	Sí 2.6% A veces 2.6%	Gratuito 3.1%	Sí 3.5%
	Prefiero no responder	Digital y proyectado 66.7%	Posterior 2.0%	Solamente una vez 7.7%	Meramente narrativo 4.5%	Texto con apoyo visuales (solamente imágenes) 1.7%	Poca información 1.6%	Información Historia del arte en general 4.9%	No 3.3%	Gratuito 2.1%	No 3.7%

Cruces de la categoría *Ocupación* con todas las categorías de materiales.

- 21. Ocupación x Soporte
- 22. Ocupación x Temporalidad
- 23. Ocupación x Utilidad
- 24. Ocupación x Contenido
- 25. Ocupación x Estructura
- 26. Ocupación x Extensión
- 27. Ocupación x Énfasis
- 28. Ocupación x Útil si/no
- 29. Ocupación x Costo
- 30. Ocupación x Aprendizaje( Si/no)



		Soporte	Temporalidad	Utilidad	Contenido	Estructura	Extensión	énfasis	Útil si/no	Costo	Aprender si/no
Ocupación	Estudiante	Impreso de consulta en museo 68.8%	Posterior 41.2%	Varias veces, dentro 44.1%	Actividades para realizar 45.7%	Texto con apoyo visuales (imágenes y videos) 43.7%	Mucha información 46.5%	Información de la pieza 41.9%	Sí 40%	Costo 51.5%	Ni 41.5%
	Académico o docente	Impreso para llevar 18.1%	Posterior 19.6%	Solamente una vez 23.1%	Preguntas para reflexionar 21.1%	Texto con apoyo visuales (solamente imágenes) 16.9%	Poca información 15.2%	Información del artista 20.0%	No 33.3%	Gratuito 13.4%	No 13.4%
	Empleado Federal	Impreso para llevar 12.5%	Durante 10.8%	Varias veces, dentro y fuera 9.4%	Narrativo 13.6%	Texto con apoyo visuales (solamente imágenes) 13.6%	Mucha información 9.9%	Información de la exposición 11.3%	Sí 9.7%	Gratuito 9.1%	Sí 8.8%
	Empleado Iniciativa privada	Digital descargable 12.7%	Antes 18.8%	Varias veces, dentro 17.6%	Narrativo 18.2%	Texto con apoyo visuales (solamente imágenes) 15.3%	Poca información 14.4%	Información de la exposición 15.1%	A veces 15.8%	Gratuito 11.3%	Sí 15%
	Independiente	Digital y proyectado dentro de museo 27.6%	Durante 20.7%	Solamente una vez 23.1%	Narrativo 31.8%	Texto con apoyo visuales (solamente imágenes) 20.3%	Poca información 23.2%	Información del artista 26.7%	No 33.3%	Gratuito 19.6%	No 20.7%
	Otro	Impreso de consulta, dentro 12.5%	Antes 6.3%	Solamente una vez 15.4%	Preguntas para reflexionar 7.0%	Texto con apoyo visuales (imágenes y video) 5.9%	Mucha información 8.5%	Información del artista 13.3%	No 33.3%	Gratuito 7.2%	Sí 6.1% No 6.1%

Finalmente, el análisis del cruce de variables nos permitió detectar si contamos con ciertas inclinaciones a las preferencias, las cuales llamaremos *Moda*.

- Moda en la categoría por género:

Los varones del estudio se inclinan por un material que sea:



Digital descargable  
Que se pueda utilizar durante la visita al museo  
Que pueda reutilizarse cada vez que se va al museo  
Que sea narrativo, con mucha información y que tenga de apoyos visuales imágenes y vídeos.  
Que se centre en información de la exposición.  
Están dispuestos a pagar por él.  
Consideran que los materiales actualmente están mal diseñados.

Las mujeres del estudio se inclinan por que el, material sea:



Impreso para llevar consigo a casa.  
Poderlo usar después de visitar el museo.  
Que sea pueda utilizar solamente una vez.  
Que tenga poca información, pero actividades para realizar, imágenes como apoyos visuales.  
Que haga énfasis en Historia del Arte.  
Prefieren que sea gratuito.  
Consideran que los materiales actualmente no están mal diseñados.

- Moda en la categoría de Edad;

Los usuarios de 15 a 21 del estudio se inclinan por un material que sea:



Que sea un impreso para consulta.  
Que se pueda utilizar antes de la visita a la exposición.  
Que pueda reutilizarse cada vez que se va al museo.  
Que contenga actividades para realizar, así como textos e imágenes en su diseño.  
Que se centre en información de una sola pieza de la exposición.  
Que sea gratuito.  
Consideran que los materiales actualmente no están mal diseñados.

Los usuarios de 21 a 35 del estudio se inclinan por que el material sea:



Que sea digital descargable.  
Poderlo usar durante la visita al museo.  
Que pueda reutilizar cada vez que se va al museo.  
Que sea narrativo, con mucha información, con imágenes y vídeos como apoyos visuales.  
Que haga énfasis en Historia del Arte.  
Están dispuestos a pagar por él.  
Consideran que los materiales ocasionalmente están mal diseñados.

- Moda en la categoría por Ocupación:

Los estudiantes se inclinan por un material que sea:



Impreso y de consulta.  
Poderlo usar después de visitar el museo.  
Que pueda reutilizarse cada vez que se va al museo.  
Que contenga mucha información, actividades para realizar y que tenga imágenes de apoyos visuales.  
Que se centre en información de una pieza.  
Están dispuestos a pagar por él.  
Consideran que los materiales actualmente están mal diseñados.

Los académicos o docentes se inclinan por que el material sea:



Impreso para llevar consigo a casa.  
Poderlo usar después de visitar el museo.  
Que sea pueda utilizar solamente una vez.  
Que contenga preguntas para reflexionar, poca información, y que tenga imágenes de apoyos visuales.  
Que haga énfasis en el artista.  
Prefieren que sea gratuito.  
Consideran que los materiales actualmente no están mal diseñados.

## Capítulo 4. Resultados y conclusiones

Este capítulo comprende tres apartados: resultados, conclusiones y futuras líneas de investigación

### 4.1 Resultados

Para presentar los resultados, posterior a la búsqueda en fuentes de información, sistematización de la experiencia en el campo laboral y la aplicación de instrumentos, estas son las posibles respuestas a las preguntas de investigación.

A la pregunta ¿Qué características del diseño en los materiales educativos pueden detonar experiencias significativas que permitan potenciar procesos de aprendizaje activo? Retomando los conceptos de museo integral, museo constructivista, apostando por la interactividad y no la masificación (Pastor, 2009), Un material con un diseño que buscará incluir la participación activa de los visitantes, así como la necesidad de enmarcar en su enfoque las líneas otorgadas por la Nueva Museología, como es el posicionamiento de anteponer a las personas y su experiencia, o la de mirar al museo como un espacio de autocrítica, esto con la finalidad de volver al recinto un lugar más amable con las personas y mucho menos rígido.

	<b>Material educativo con un diseño más convencional</b>	<b>Material educativo con un diseño enfocado en la Nueva Museología</b>
Trasmitir	Conocimiento	Habilidades
Contenidos	Narrativos o con ejercicios	Interrogativos/personales Reflexión
Experiencia	Pasiva	Activa
Visitantes	Público en general	Público diferenciado
Comunicación	Unilateral	Horizontal
Vigencia	Productos terminados	Renovación constante
Tipo de herramienta	De apoyo	De acción

Tabla no. 14. Comparativa de un diseño tradicional y un diseño realizado con un enfoque en la Nueva Museología. Fuente: Autoría propia, 2021

Respecto a las características del diseño en los materiales educativos que pueden detonar experiencias significativas, la investigación arroja como resultado dos tipos de diseño de materiales que se distinguen claramente: Los que cuentan con un diseño más tradicional, que son los que comúnmente vamos a encontrar disponibles, y los materiales con un diseño enfocado al aprendizaje activo y a la Nueva Museología, ya sea a algunos principios aplicados de la Museología Social o de la Museología Crítica, el franco contraste entre el diseño convencional y un diseño para potenciar aprendizaje más activo y con un enfoque crítico (ver tabla no. 14).

Como podemos observar los materiales convencionales tienen por objetivo transmitirnos contenidos específicos, dichos conocimientos incluso se nos plantean como verdades que debemos aprender, mientras que los materiales con un diseño más crítico, tendrían que tener por objetivo transmitir a los visitantes, habilidades antes que contenidos, habilidades de observación, de reflexión, de interpretación o de crítica.

La segunda columna sintetiza, como resultado de esta investigación, las características del diseño en los materiales educativos que pueden detonar experiencias significativas que permitan potenciar procesos de aprendizaje activo. Estas características se pueden resumir en las que: podrían *generar un aprendizaje constructivista*, aquel conocimiento que los visitantes podrían aprender por su cuenta, esto podría lograrse reemplazando los contenidos de textos narrativos que suelen aparecer en casi todos materiales, o con un giro más didáctico de ejercicios a realizar, con contenidos que faciliten elementos reflexivos, como preguntas detonadoras, que nos lleven a reflexiones personales, mientras más podamos enlazar un conocimiento académico con el contexto natural de una persona, también estaríamos más cerca de alcanzar un aprendizaje significativo. Retomando el análisis a las teorías del aprendizaje social Vygotsky y al aprendizaje significativo de Ausubel (Ortiz Granja, 2015: 99 -100).

Respecto a la *experiencia*, podemos observar que un material con un diseño tradicional nos invita a aprender por medio de una experiencia más pasiva, como lo puede ser leer textos o ver imágenes, mientras que un material con un diseño más



crítico también debería invitarnos a tener una experiencia más activa, como lo puede ser por medio de proponer actividades para aprender con acciones a realizar. Recordemos la estructura del Cono del aprendizaje de Edgar Dale, que revisamos en el capítulo 1 (imagen no.3).

En cuanto a los *visitantes*, los materiales pensados con un diseño tradicional, comúnmente se diseñan enfocados para un público general, mientras que un material con un diseño más crítico debería pensarse para un público más diferenciado. (Pastor, 2009, pág 51), hace mención que la diferencia entre proponer una oferta educativa a un mismo público, al que va a llamar *Modelo de comunicación de masas* y a un público diferenciado que denomina *Modelo interactivo o interpersonal* justamente radicará en que grupos diferenciados a pesar de ser más reducidos, serán grupos más conscientes de sí, activos y comunicativos.

Respecto a la *comunicación*, tendríamos que entender que los materiales con un diseño más tradicional comúnmente manejan un canal unilateral, donde el museo propone un mensaje y el visitante lo recibe, mientras que materiales con un diseño más crítico deberían también tener un espacio para que el visitante manifieste una opinión y la misma pueda llegar al museo, pensando que dentro de la museología crítica es fundamental escuchar al visitante para proponer canales de comunicación horizontales, alternativos y diversos. En cuanto a la *vigencia de los materiales*, mientras los materiales con un diseño más tradicional son presentados como productos terminados, un material con un diseño más crítico debería presentarse ante nosotros como un material que se renueve constantemente, para que esto pueda ser posible el diseñador deberá establecer parámetros de actualización para poder ir renovando constantemente el material.

En cuanto al *tipo de herramienta*, podemos empezar a definir con base a lo enunciado anteriormente, que mientras los materiales con un diseño más tradicional podrían entenderse como herramientas de apoyo, los materiales con un diseño crítico deberán verse como materiales de acción, que motiven a los participantes a ser más activos, interpretar y convertirse en agentes críticos.

Las características dentro del diseño para materiales educativos que pueden detonar experiencias significativas y que permiten potenciar procesos de aprendizaje activo, *las encontramos más en los contenidos que en los soportes*, debido a que las propiedades físicas de los materiales aunque pueden influir en la experiencia del visitante que use la herramienta, en mayor medida será la estructura de la información que contenga, lo que va a influir mucho más, es decir, no importa si es un material impreso o uno digital, ambos pueden detonar experiencias significativas si están realizados por medio de una teoría del aprendizaje que pueda ejecutarse correctamente bajo el enfoque constructivista. Sin embargo, varios de los especialistas entrevistados en esta investigación coinciden en que por el tipo de estímulos a los que estamos inmersos, así como el uso de la tecnología casi de manera constante, serían ideales, en formatos híbridos que usen la interacción tecnológica y las plataformas de comunicación actuales.

Respecto a la pregunta de ¿qué materiales educativos han sido realizados por algunos museos a lo largo de la historia que podemos considerar de un diseño innovador? Podemos observar que durante los últimos años algunos *materiales han innovado en diferentes aspectos*, por ejemplo en el caso del Visual Thinking Strategies (VTS) de MoMA que más que ser un producto, *es todo un método para crear materiales*, fue un diseño que se caracterizó por romper las estructuras tradicionales de los materiales narrativos, para desarrollar herramientas que por medio de preguntas detonadoras privilegiaron la interpretación de las personas, antes que un discurso unilateral por parte del museo, preguntas muy simples como ¿Qué está pasando en aquella imagen? o ¿Cómo te hace sentir eso que estás viendo?, pueden detonar el diálogo y potenciar la interpretación, por otro lado hay materiales que la estructura de su diseño les permitió convertirse incluso en propuestas educativas de Planes Nacionales y eso pudo permitir que sean producidos para ofertarse en distintos museos, sin importar si son de arte moderno, clásico o contemporáneo, como el caso del material *Abriendo puertas a las artes, la mente y más allá* que parte de, según Mendoza (2015) “las aportaciones del constructivismo, el cognoscitivismo y los paradigmas conceptuales contemporáneos tales como el de las inteligencias múltiples (Gardner, 1997, 2001), el pensamiento

complejo (Morin, 1999) y la pedagogía crítica (Freire, 1974; Mc Laren, 1998)", lo que permitió crear un material de oferta diferenciada donde el visitante podía poner en práctica la decisión de si gustaba tener una visita asistida por un material con un enfoque basado en un pensamiento *lógico-matemático* o por lo contrario, con un material que tuviera un enfoque más *estético, filosófico* o *experiencial*. Ambos ejemplos de materiales, fueron el resultado de muchos años de trabajo por parte de especialistas y podrían ser el resultado de aplicar teorías del aprendizaje llevadas al ámbito de los museos.

Respecto a la pregunta ¿Cómo podemos encontrar cuáles son las características más adecuadas para el diseño de un material educativo, de acuerdo con las necesidades de una comunidad específica? Se puede determinar que si bien el estudio realizado de la encuesta a 196 visitantes de museos, no parte de una muestra representativa, comparado con el número de visitantes que un museo pudiera tener, sin embargo, podemos observar que el muestreo es útil para poder determinar las necesidades de un grupo focalizado, lo cual puede ser de mucha utilidad si se va a diseñar un material para un grupo escolar, así como un grupo específico, reducido de personas.

Al partir de la idea de que la información del material educativo dependerá de la exposición o artista al que se centre la exposición, el enfoque sería pensado para un diseño que hemos denominado *enfocado al aprendizaje activo y a la Nueva Museología*, identificando las necesidades que las personas del grupo pudieran tener, incluye cuestiones como soporte, temporalidad, utilidad (respecto a número de veces de uso posible), extensión, énfasis, costo, entre otros. Estas necesidades pueden ser detectadas, numeradas y enunciadas por medio de distintas técnicas de investigación, aplicadas a los visitantes, ya que aspectos según su contexto, edad, ocupación, género, nivel socioeconómico, nivel educativo, entre otros, puede determinar las necesidades particulares para que un material sirva a ese tipo de comunidad. Es por ello que el diseño debería ser según las características de los visitantes. La preferencia de un visitante respecto a ciertos parámetros del diseño

puede influir para que *la persona genere un vínculo afectivo con el material*. Generar dicho vínculo puede ser la diferencia entre detonar o no, un aprendizaje activo.

Otra característica identificada es que los materiales comúnmente se diseñan pensando que el proceso de aprendizaje se dé de manera individual, abandonando así el diseño de materiales que *potencien la socialización entre visitantes y el aprendizaje por intercambio de experiencias*, también deberían surgir propuestas que permitan desde su diseño *fomentar el intercambio y el aprendizaje compartido*.

Es fundamental que los materiales deberían dejar de apostar todos sus contenidos en discursos tradicionales y propios de sus colecciones, y de igual manera, enfocarse en *vincular problemáticas actuales con el arte*, como por ejemplo pensar un material con un enfoque feminismo y de perspectiva de género. Por esa misma razón el arte contemporáneo podría tener una ventaja, ya que es un periodo de producción donde las críticas sociales son más vigentes a nuestro acontecer, sin embargo, museos de arte clásico o moderno también podrían buscar en sus materiales un enlace con problemas de relevancia social actuales.

Será importante que los diseñadores de un material educativo se vinculen con otros especialistas para poder generar *propuestas de un diseño colaborativo*, con el objetivo de sumar campos de profesionalización en pro de un diseño más especializado, por ejemplo vincularse con colegios podría ayudar a que los materiales a diseñar sean más útiles para profesores y estudiantes o vincularse con instituciones de educación especial, podría ayudar a general materiales que permitan procesos de inclusión, para poder diseñar herramientas que puedan beneficiar a personas que viven con discapacidad y les permita aprender y tener una experiencia positiva en el museo.

Otro aspecto en el que me gustaría puntualizar, remite a la posibilidad del material educativo para *llenar vacíos que posiblemente el museo no logra desde su estructura de programas educativos*, es decir sí el museo es muy tradicional con la forma de diseñar sus exposiciones y no utiliza o aplica ninguno de los elementos enmarcados por la Nueva Museología, la Museología Crítica o la Museología social, como lo sería trabajar con necesidades vigentes de las personas y el territorio

donde se está inmersa la institución, así como fomentar la autocrítica y potenciar el aprendizaje activo, el material educativo disponible fuera de sala, puede ser una oferta paralela que busqué lograr trabajar esos aspectos con los visitantes, que el museo no ha trabajado desde su estructura interna.

Respecto al lenguaje, los materiales deben diseñarse con un lenguaje que busque llevar el conocimiento (que pudiera ser muy elevado en términos académicos) a terrenos del contexto particular de las personas, para hacer que el aprendizaje sea más activo y cercano. La mayoría de las personas del estudio afirman que *los materiales deberían tener un lenguaje más sencillo de lo que poseen actualmente*. Lo que significa que consideran que los materiales actuales no tienen un lenguaje accesible.

Finalmente, es necesario que el diseñador, trabaje los proyectos de creación de *materiales educativos como proyectos que incluyan varias fases de desarrollo*, desde establecer objetivos, tener claridad de a quienes va ir dirigida la propuesta, realizar diagnósticos para conocer más a fondo a dichos visitantes en los que enfocará el diseño, cuidar su producción para apostar por diseños que privilegien la experiencia y se enfoquen en el aprendizaje activo, así como establecer procesos de evaluación y tiempo de vigencia, para actualización del material. Recordemos que los materiales deben considerarse productos en renovación constante y no apostar por materiales como productos terminados.

## 4.2 Conclusiones

El desarrollo de esta investigación me permitió identificar la importancia de los materiales educativos, radica en que estos, pueden potenciar el aprendizaje activo. Otro propósito consistió en sistematizar las características de este tipo materiales como una herramienta útil para que cualquier diseñador interesado esté en condiciones de realizarlos.

para que los materiales privilegien la experiencia de los visitantes y, sobre todo, correspondan con los enfoques propios de la Nueva Museología, como

pueden ser la Museología Social y la Museología crítica. De esta manera poder privilegiar que el visitante pueda generar un conocimiento propio, antes que el del conocimiento ya construido por el museo.

Como se vio en la tabla comparativa (Tabla no. 14), otra conclusión importante es la diferencia entre un material con un diseño convencional y un material con una nueva propuesta de diseño, radica en plantear, desde los objetivos del material, la búsqueda de dejar de transmitir conocimientos y enfocarse en transmitir habilidades.

En cuanto al desarrollo de sus contenidos, es fundamental reemplazar las estructuras narrativas o los que poseen actividades diseñadas, para privilegiar los contenidos que denoten la reflexión personal y potenciar un enlace entre el conocimiento académico que va a ofrecer el museo con la experiencia y vivencias propias de cada visitante.

También será fundamental que cada museo trabaje el diseño de materiales, enfocados a públicos específicos y diferenciados, así como el hecho de que en su estructura el material permita a los visitantes expresarse, el museo deberá recabar dicha información y darle importancia en sus futuras líneas de trabajo.

Respecto a los procesos de trabajo, los museos deberán construir dinámicas, en donde la producción de un material educativo, se interiorice como un ejercicio de actualización constante de los mismos, se establezcan períodos de vigencia y evaluación de los mismos.

Otra conclusión importante es la necesidad de apostar por diseños en conjunto con especialistas de otras instituciones, esto permitiría desarrollar una mayor variedad de materiales, así como enfocar la producción de los mismos a otro tipo de comunidades como pueden ser personas con discapacidad.

A partir de la investigación realizada, podemos concluir una serie de consideraciones que el diseñador debe tomar en cuenta en su profesión al planear y producir materiales educativos como puede ser: diseñar un material como un proyecto con varias fases:: (1) trabajar los objetivos, (2) conocer a tu comunidad, (3)

desarrollar la puesta, (4) evaluar el funcionamiento del material y (5) actualizar el material constantemente.

### 4.3 Futuras líneas de investigación

Esta investigación representó un desafío, debido a lo disperso de la información, la carencia de algunas fuentes de información, así como por lo especializado del tema, si bien se contó con expertos en procesos educativos dentro de museos de arte contemporáneo y, con especialistas en materiales educativos, existe muy poca investigación previa en el campo que junte los materiales educativos y el arte contemporáneo.

Las futuras líneas de investigación que se identifican constituyen un amplio espectro al confrontar de manera crítica a los materiales educativos, no solamente en museos de arte contemporáneo, resulta imperativo desarrollar una propuesta de diseños con un enfoque más social en cualquier museo.

De igual manera modificar la visión del museo hacia un museo integral, crea la posibilidad de generar espacios y exposiciones de arte contemporáneo que en sí mismas puedan ser diseños educativos, promoviendo con esto un aprendizaje significativo del arte contemporáneo, no solamente en el mundo de los materiales, sino el mundo de la curaduría y en el mundo de la museografía. Es necesario que en vez de que el visitante se adapte al contenido de una exposición, dicho contenido se adapte al visitante.

También es fundamental mencionar, la necesidad de comenzar a mezclar una mayor interacción tecnológica con el desarrollo de materiales educativos.

Si bien la pandemia por el COVID-19 también pasó a significar una dificultad ante el problema en el que se vieron inmersos los museos al cerrar sus puertas, la necesidad que las mismas instituciones encontraron la forma de seguir trabajando a distancia, lo que sirve como ejemplo para enunciar que los materiales educativos también pueden producirse, en formatos a distancia e independientes a su recinto físico, el museo, para lograr llevar el arte y sus procesos educativos a las personas

en sus hogares. Un ejemplo donde se logró este paso tan significativo es el Museo Papalote del Niño, por la rapidez con la que desarrollaron materiales educativos para trabajar en casa durante la pandemia, logrando elaborar infografías, cuadernillos, vídeos con ejercicios y reflexiones que los niños y padres de familia podían hacer en casa, para aprender de algunos elementos relacionados con la ciencia, hasta explorar las áreas de aprendizaje que podemos tener en casa.

El seguir investigando los materiales educativos también podrá sugerir, ante la posibilidad de una nueva realidad, rescatar la experiencia educativa que se ha visto minada por las restricciones sanitarias, sí bien el contacto humano en materia educativa dentro de los museos ahora es limitado, el contacto podrá darse por medio de herramientas para construir experiencias significativas y potenciar el aprendizaje en los visitantes, elementos que cualquier museo debe buscar.



## Referencias

- ALEXANDER, Jane (2019) (*artlens Gallery: por qué importa la iteración*) en: NEELY, Liz, (compiladora)2019 “. *Museo Digital futuros y posibilidades*. Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 228 pp.  
Enlace: <https://muac.unam.mx/publicacion/museo-digital>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- BENAVIDES, Iván Andrés. 2013. *Doce ensayos sobre materiales didácticos en el Museo Nacional*. Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia.  
Enlace: <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47227>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- BOIX, Manisilla (2007) *Abriendo puertas a las artes, la mente y más allá*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 63 pp.  
Enlace : [https://issuu.com/somosconexion/docs/abriendo\\_puertas\\_iii](https://issuu.com/somosconexion/docs/abriendo_puertas_iii)  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- CANO, Ricardo (2017), *El museo constructivista*, Espacio Virtual Europa (EVE). 9 pp.  
Enlace: <https://www.researchgate.net/publication/321426899>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- CARRERA, Beatriz; MAZZARELLA, Clemen (2001), *Vygotsky: enfoque sociocultural*, Educere, vol. 5, núm. 13, abril-junio, Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela, págs. 41-44  
Enlace: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- DESVALLÉES André y MAIRESSE. François (2010). *Conceptos claves de museología*. Editorial Armand Colin, en colaboración con Musée Royal de Mariemont y el Comité Internacional para la Museología (ICOM)  
Enlace:[https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/Museologie\\_Espagnol\\_BD.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/Museologie_Espagnol_BD.pdf)  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- Do Nascimento Junior, José. (2012) *Vol I: Mesa redonda de Santiago de Chile 1972 y Vol II Revista Museum 1973*. Ibermuseos, Secretaría General Iberoamericana, Ministerio de cultura de Brasil.
- FLÓREZ, Ma. Del Mar, (2006), *La museología crítica y los estudios de público en los museos de arte contemporáneo: caso del museo de arte contemporáneo de Castillas y León*, MUSAC. Revista De Arte, no. 5.  
Enlace:<http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2011/12/Introduccion-a-metodos-cualitativos-de-investigaci%C3%B3n-Taylor-y-Bogdan.-344-pags-pdf.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- GONZÁLEZ, Hipólito(2006), *El proyecto educativo de la Universidad Icesi y el aprendizaje activo*, Editorial CREA ,Universidad ICESI. Cali, Colombia  
Enlace:[https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/handle/10906/939](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/939)  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- HERNÁNDEZ Rojas, Gerardo (1999). *La zona de desarrollo próximo. Comentarios en torno a su uso en los contextos escolares*. Perfiles Educativos, núm. 86, julio-dic. Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación, Distrito Federal, México. 19 pp.  
Enlace: <https://www.redalyc.org/pdf/132/13208604.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- ICESI (2017), *El aprendizaje activo en la Universidad ICESI, Convertir la universidad de un sitio de instrucción en un centro de estudio*. Editorial Universidad ICESI, Colombia. 64pp  
<https://www.icesi.edu.co/contenido/pdfs/pei/PEI-Aprendizaje-Activo.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021

- JIMÉNEZ, Millán Azahara (2020). *ATLAS.ti te acompaña a lo largo de todo el proceso de investigación*. Departamento de Educación, Universidad de Córdoba, España.  
Enlace: <https://atlasti.com/2020/02/14/atlas-ti-te-acompana-a-lo-largo-de-todo-el-proceso-de-investigacion/>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- LÓPEZ Puigdollers, María (2014). *El museo como espacio educativo integrado: Una propuesta pedagógica*. Universidad Jaume I, Castellón de la Plana, España  
Enlace: <https://core.ac.uk/download/pdf/61444458.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- LÓPEZ, Eneritz. (2015) *Interpretación y mediación en museos: estrategias y posibilidades desde la educación artística*. Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) y Universidad Internacional de Valencia (VIU)  
Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6564921>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- MENDOZA Ortega, Sara Elena (2015) *Puertas abiertas: El arte y la educación más allá del museo*. NodoCultura.  
Enlace: <https://nodocultura.com/2015/02/11/puertas-abiertas-el-arte-y-la-educacion-mas-alla-del-museo/>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- MEP (2007) *Piensa en Arte*, Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, Viceministerio Académico, Dirección de Desarrollo Curricular, 24pp.  
Enlace: [https://ddc.mep.go.cr/sites/all/files/ddc\\_mep\\_go\\_cr/archivos/estrategia\\_piensa\\_en\\_arte\\_0.pdf](https://ddc.mep.go.cr/sites/all/files/ddc_mep_go_cr/archivos/estrategia_piensa_en_arte_0.pdf)  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- NAVAJAS Corral, Óscar (2015), *Una "nueva" museología*. Universidad Antonio de Nebrija, Madrid, España, 8 pp.  
Enlace: <http://nuevamuseologia.net/wp-content/uploads/2015/12/unanuevamuseologia.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- NAVARRO, Óscar y TSAGARAKI, Christina, *Museos en la crisis: una visión desde la museología crítica*, Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales Nº. 5-6, Costa Rica, 2009-2010, págs. 50-57  
Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3667728>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- NINOM, (2021), *Movimiento internacional para una nueva Museología*.  
Enlace: <https://icom.museum/es/committee/movimiento-internacional-para-una-nueva-museologia/>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- OBREGÓN, Nora (2006), *Quién fue María Montessori*, Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca, México, 32 pp.  
Enlace: <https://www.redalyc.org/pdf/281/28101007.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- ORTIZ Granja (2015), *Dorys El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, Universidad Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador, pp. 93-110  
Enlace <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- PASTOR, Homs Inmaculada. (2009). *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Editorial Ariel, 192 pp.
- REY-GARCÍA, Marta y otros (2016) *Museología para la innovación social: una experiencia de regeneración territorial en la periferia europea*. Universidad de Oviedo, España.

- Enlace:[https://www.researchgate.net/publication/313117941 Museologia para la Innovación Social una experiencia de regeneración territorial en la periferia europea](https://www.researchgate.net/publication/313117941_Museologia_para_la_Innovacion_Social_una_experiencia_de_regeneration_territorial_en_la_periferia_europea)  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
- RODRÍGUEZ, Gerardo (2011). M. *Notas de Ergonomía en relación con el diseño*. págs.33-50
  - SÁEZ A, Hugo Enrique. (2008) *Cómo investigar y escribir en Ciencias Sociales*. Universidad Autónoma Metropolitana  
Enlace <https://biblioteca.xoc.uam.mx/docs/tid/saez.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
  - SEP (1998) *Aprender a Mirar*, Secretaría de Educación Pública, México.  
Enlace:<http://portal.seg.guanajuato.gob.mx/comunicacion/APRENDERASER/ARTESGRAFICAS/ARTES%20VISUALES/Aprender%20a%20Mirar%20laminas.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
  - SIERRA, Gómez Helena (2013), *El aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje*, Universidad Pública de Navarra, (UPNA,), Navarra, España.  
Enlace: <https://academica-e.unavarra.es/handle/2454/9834>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021
  - TAYLOR, S.J. y BOGDAN, R (1987) *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Editorial PAIDÓS, España.
  - VIERA Torres, Trilce (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*, Universidades, núm. 26, julio-diciembre, Unión de Universidades de América Latina y el Caribe, Distrito Federal, Organismo Internacional, pp. 37-43  
Enlace: <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>  
Recuperado el día 26 de octubre del 2021



**¿Cuál es tu nombre, cago y cuánto tiempo tienes trabajando en la UAM?**

D Bueno mi nombre es Darío González Gutiérrez, ahorita soy coordinador del doctorado en Ciencias y Artes para el diseño, llevo en la UAM desde 1997, que son 23 años.

**Hablando de museos de arte ¿Qué exposición recuerdas te haya sido más significativa? y ¿por qué?**

D Pues varias, muchas exposiciones, digamos de las últimas, una llamada *Teoría del color* en el MUAC, se me hizo muy significativa para mí, pues me dice sobre el tratamiento de un tema en concreto que era el racismo en varios países, sobre todo en Sudáfrica y en Estados Unidos. Es significativa porque uno oye "teoría del color" y con arte, se imagina que va a encontrar temas de cómo han tratado los colores, diferentes movimientos, diferentes artistas, pero no, con color se refería al color de la piel, entre ellos había un artista que también es diseñador gráfico que se llama Anton Kannemeyer, y, era muy interesante, porque él trabaja haciendo cómics con este tema del racismo, estos cómics los amplía con lo que conocemos del movimiento del Pop art. Entonces, más o menos con esas mismas ideas con un tono irónico, así crítica al racismo, ya después con una colega hicimos un artículo sobre el tema y específicamente sobre este diseñador. Entonces, digamos que fue que no se quedó meramente en la exposición, sino que nos llevó a hacer un trabajo más completo. Otra exposición que fue muy buena, fue la de Carlos Cruz-Diez, también ahí en el MUAC, este artista venezolano que trabaja con figuras del arte óptico, también son muy, muy interesante porque son experimentos más sobre percepción, sobre formas y colores y, bueno, yo también después continúe estudiando el movimiento del arte óptico, en fin, bueno, muchas exposiciones, como la de Magritte que hubo en el Museo de Bellas Artes, a Magritte uno lo conoce por los libros. Bueno, yo sí lo había visto pero hace más de 20 años

en Italia, cambia verlas ya en formato real, otra vez, en un impacto, es muy, muy enriquecedor. Bueno, pues ayuda a entender, abrir las percepciones, atender las relaciones, son muy buenas exposiciones, ahí son tres exposiciones que podría yo mencionar así a bote pronto, por decir de esa manera.

**Respecto a los materiales educativos, ¿Cuáles consideras que son los ambientes de aprendizaje en un museo de arte contemporáneo? y ¿cómo se relacionan con el diseño?**

D Bueno, yo no los conozco, no conozco los ambientes de aprendizaje, he visto algunas exposiciones, que bueno, más bien sé que en los museos hay salas que a veces juntan con la biblioteca, para dar clases a grupos de estudiantes, también he visto que algunas exposiciones incorporan espacios para esto, como pequeños salones, más dirigido a niños, en otras he visto, cómo en Carlos Cruz-Diez o como la de Yayoi Kusama que se interactúa, el museo se vuelve interactivo con las exposiciones, es decir, ahí una persona puede entrar a un edificio con ciertas características, eso ya es otra cosa, pero sobre los espacios didácticos, yo sé poco la verdad, realmente sé que existen pero nunca me he metido a ver esa parte.

**¿Podrías definir el concepto de museología crítica y qué relación tiene con las dinámicas de enseñanza?**

D No, no conocía yo ese concepto de museología crítica. Bueno, puedo, digamos entender algo similar a eso, seguramente hay diferentes autores lo han manejado, pero, así como tal, citar tal cual, no. Bueno, museología, ¿qué decir? es el estudio de los museos y cualquier estudio debe ser crítico, referente a los museos a mí se me hace un poco redundante el término, a veces pienso, exageran al enmarcar "crítico" pero sí coincido que, bueno sabemos que últimamente los museos se han vuelto, más un lugar como dice

el autor Kurnitzky, no sé si ¿ya lo leyó?, define al museo más como un espacio de vivencias, que como es ahora, un espectáculo. Más que espacios como usted menciona, de aprendizaje, generar experiencias reales, se han vuelto espacios para pasar el tiempo y bueno yo concuerdo que eso no está bien, se debe realmente recuperar la función de los museos, esa función que tiene de preservar y guardar la memoria, ¿usted conoce mi artículo sobre el museo? Bueno ahí tengo un artículo sobre eso, se lo voy a pasar.

**Para ti ¿cuál sería la principal diferencia entre el aprendizaje tradicional (con un carácter más pasivo de parte del visitante) y el aprendizaje activo?**

D Bueno el aprendizaje tiene que ver con el proceso de enseñanza-aprendizaje, la enseñanza pasiva, sabemos que es la tradicional, las bancas hacia el frente, los profesores delante, hablando de un discurso que repiten de memoria, incitan a los estudiantes escribiendo cosas en el pizarrón a tomar notas y así son todas las clases, y les hacen exámenes donde muchas veces se le pide que repitan exactamente lo mismo que el profesor, y, bueno ¿usted es estudiante de licenciatura en la UAM? en la UAM tenemos lo que llamamos Sistema modular, entonces son principios activos donde no se parte de un escenario tradicional, sino con base a un problema de la realidad que se quiere comprender y resolver, se generan temáticas o se desarrollan los cursos, cursos que generarán conocimientos para resolver sus problemas, los estudiantes leen lecturas antes de entrar a la clase y, sobre sus lecturas, tanto el profesor como los estudiantes disponen de todos sus conocimientos, esa sería la diferencia.

**¿Qué características fundamentales del diseño deben contener los materiales educativos para que puedan potencializar**

**un aprendizaje activo? Y ¿Cómo se aplica a un museo de arte contemporáneo?**

D Bueno pues sería un poco de la misma manera, lo que pasa es que eso ya depende mucho de en el grupo, quiénes son los alumnos, qué van a estudiar, o sea, digamos que en un museo, no sé, no sé si sean cursos formales, eso de los museos me da la impresión de que son cursos que son sólo una o dos clases, no es un curso normal que van quedando mínimo tres meses, pero entonces, la idea sería la misma, que antes, cuando se inscriben los estudiantes, reciban material didáctico, su paquete lecturas y las leen antes de llegar, cuando llegan ahí, discutan, se aborden más que temas en sí, problemas que tienen que ver con el arte, con los museos, con la museografía. Pero es en este sentido que el estudiante tiene que leer, tiene que participar, tiene que hacer trabajos.

**¿Podrías mencionar algunas teorías o autores que definan todo lo que hemos mencionado?**

D Claro que sí, ahorita justo tuvimos una clase de un profesor que ha trabajado sobre museos, muy bueno, que se llama Horst Kurnitzky y acaba de publicar apenas un libro que usted lo puede conseguir, vamos es muy accesible, se llama *Bienvenido al mundo kitsch*, si quieres después le mandó por correo los datos, tiene otros, su libro más importante de los museos se llama *Museos en la sociedad del olvido*, donde él precisamente toca estas problemáticas del museo como espectáculo en lugar de como lugar de aprendizaje general o generador de experiencias, te paso enlace por correo.

**Desde tu perspectiva, los elementos que pueden potencializar el aprendizaje activo ¿pueden encontrarse en el diseño gráfico del material o solamente en su contenido?**

D Me imagino que aquí estamos hablando de diseños de material didáctico, como líneas del tiempo. Pues un poco la idea sería siempre la misma, para que un aprendizaje sea activo el estudiante debe conocer del tema, debe manejarlo, entonces debe contar con un paquete lecturas, tener una bibliografía, debe saber investigar y con base a eso, pues ya digamos, hacer un trabajo escrito, un ensayo sobre la problemática actual de los museos. Eso sí, se va con forma pedagógica, bueno, entonces posteriormente, se pueden hacer carteles, hacer líneas de tiempo, se puede hacer incluso, pues de todo, todo lo que es usar el lenguaje, en este caso, es más gráfico, aunque también se puede hacer ejercicios de otro tipo, como arquitectos, diseñar espacios también, pero siempre se va a partir primero de que se entienda la función de su ser, que la función del museo no tiene que ver con lo que

actualmente tenemos. Porque actualmente lo que tenemos es un desviar de la funcionalidad, una función comercial donde se han bajado los presupuestos para las exposiciones, se les ha pedido que obtengan recursos de otros lados, entonces recurren a empresas, ponen el logotipo de las empresas por todas partes y después, siempre hasta el final, lo que encontramos es una tienda. En fin, todo eso es catastrófico. Entonces ya no tiene usted una experiencia rica, de una pintura y llegas a un comercio, porque se diluye todo, porque la cultura no la puedes comercializar, no la puedes vender y cuando se comercializa el arte y se comercializa el museo, lo que se hace es reducirlo a un valor monetario intercambiable, cualquier cosa, entonces, eso es lo que se tendría que cambiar. Habría que ver cómo pensar los museos de otra manera, ¿cómo sacas lo más importante? lo que está hasta el final, porque ya incluso a las tiendas, las incorporan como parte del recorrido de las exposiciones, y, ahí sí hay una contradicción muy grande, lo primero es tener clara la función del museo, teniendo clara la función del museo se pueden hacer diseños ya para hacer textos, se pueden hacer mapas, etcétera. Pero siempre teniendo claro ¿Qué es el museo?

**Como especialista ¿qué consideras necesario que pudiera implantarse dentro de las propuestas de futuros materiales educativos dentro de los museos?**

D Bueno pues, para material educativo se puede siempre conocer la historia, se produce o depende de cuál sea la temática del museo, tiene que haber algún material respecto a su historia, como se ha formado ese país, como se desarrolló su proceso histórico. Entonces, eso es lo importante, y la otra, cual es la relación con lo social, eso tiene que haber siempre. Cuando es un material didáctico, es muy problemático, porque uno no sabe cuáles son los acervos culturales con los que llegan los estudiantes, porque si uno está en una escuela, sabes que los estudiantes poseen ciertos conocimientos previos al llegar, pero en el museo van a estar personas de primaria, secundaria, prepa. Hoy no se piden ciertos requisitos previos y a veces, es un poco problemático, estar enseñando con un material didáctico diseñado. Entonces, éste para construir conocimientos a veces es muy dispar, pues para lo que se tiene que compartir primero es el conocimiento, debe funcionar mínimo para aprender lo que es la cultura y lo que es la sociedad, entonces habría que tener este tipo de incorporar algo en estos materiales didácticos, conocimientos sobre el proceso cultural de la civilización, la cultura como esa confrontación del ser humano con las fuerzas de la naturaleza y su capacidad para

establecer sociedades pacíficas y después, el museo como el lugar donde se guardan y se transmiten esas experiencias culturales a través de milenios.

**¿Hay algún material educativo que tú conozcas de algún museo, cuyo diseño consideres eficiente e innovador? ¿Por qué?**

D No he tenido mucho contacto con esos materiales educativos de los museos, nada más lo que ya te comentaba, pero no, no son materiales educativos, lo que creo que en muy bueno son los videos, videos interactivos, bueno en la exposición de Carlos Cruz Diez y, bueno ya casi muchas exposiciones que te ponen videos y tú puedes escoger alguna parte, pero yo realmente nunca he tenido acceso primera mano a esos materiales, yo lo que he visto son más bien interactuar en las exposiciones pero ahí sí, no te podría decir porque yo no los conozco sus materiales.

**Ante el escenario de la pandemia y que los museos han tenido que trabajar a distancia, ¿cómo podría proponerse a los materiales educativos para rescatar procesos de aprendizaje facilitados por los museos?**

D Pues sí, definitivamente esto de la pandemia es un aprendizaje para todos y sobre muchas cosas, nuestro estilo de vida, de consumo, de todo. Sí, sí, definitivamente se va a volver a un referente de aquí en adelante, en la pandemia en todos los aspectos, educativos, culturales, da para un análisis histórico.

**El arte contemporáneo es más participativo que otros periodos históricos y muchas veces requiere la intervención del espectador para activar la obra, ¿Crees que esa naturaleza hace que pueda tener más conexión con los procesos educativos?**

D Pues sí, yo creo que sí vamos a lo interactivo en las exposiciones, pues sí, digamos que es parte de lo que deseamos desde la educación, siempre tiene que haber receptores, el estudiante es el que tiene que poner su parte, el profesor ya sabe, el profesor puede llegar y hablar y hablar, pero eso muchas veces no va a tener sus frutos si no hay primero unos conocimientos mínimos por parte de los estudiantes, o del público (en caso del museo) que este interactúa, lo que pasa es que, muchas veces se activan los museos, lo hacen como juego, es así como una cuestión de diversión, a veces parece un poco banal. Bueno, ahí hay que ver realmente, porque tampoco que sea interactivo va a ser realmente enriquecedor.

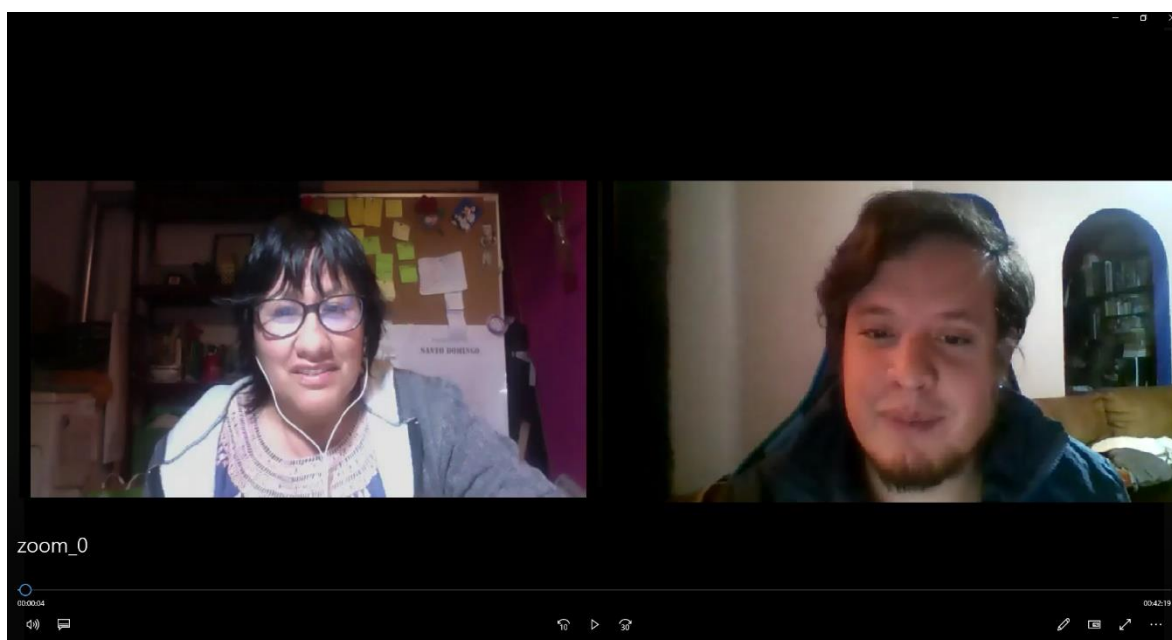
Un movimiento interesante que fue precursor desde hace muchos años fue precisamente el arte óptico, hay piezas de arte óptico que son

interactivas, estamos hablando los años sesenta.

Entonces la misma gente en esa de Cruz-Diez, por ejemplo, que es reciente, pero, por ejemplo, hablando de los sesentas, dentro de la exposición el público tenía la posibilidad intervenir y crear, intervenir las propias piezas y generan nuevas piezas, digamos generar variaciones que se pueden cambiar con la interacción del público.

**Y finalmente, ¿habrá alguna reflexión que usted quiera agregar?**

D Bueno pues sí, definitivamente los museos están en la crisis, pero no es una crisis del sector, sino es una crisis que vivimos en nivel global, pues, realmente por la falta de recursos que se dan a las instituciones culturales y estos tiene obligación casi de sacar los recursos con las empresas, entonces tienen que ceder ante sus poderes del comercio y pues pierden su vida a veces, pero en su función realmente es la de transmitir experiencias, y se convierten en las difusoras de marcas comerciales, es una crisis que pues parece que va a durar todavía, porque con esto la pandemia, pues están afectando a todos los países y no sólo este sector, ahora, por ejemplo, el sector de la salud, todos los demás sectores van entonces hacia atrás. Primero tendría que haber una conciencia de la gente, de los gobiernos, de que el museo como institución es tan importante como la escuela, como el hospital, como la universidad, como la biblioteca. Pero bueno, se les ve a los museos nada más como un lugar para llevar turistas, y que es importante porque van a ir los turistas, pero no se les ve como, que es importante para el país, para educar, para la gente, para hacerla consciente de su papel de su papel histórico social, eso es lo importante.



**¿Cuál es tu nombre?**

Soy Miriam Barrón García

**¿Qué cargo ocupas en el MUAC?**

Encargada de la línea del Programa Pedagógico

**¿Cuánto tiempo tienes trabajando en la MUAC?**

12 años desde que abrió Bueno este año cumplimos 13

**¿Qué exposición recuerdas te haya sido más significativa? y ¿por qué?**

Uy pues es que ha sido varias, por ejemplo, desde el ciclo inaugural creo que ha sido el más... ¿cómo decirlo? pues el que ha tenido las experiencias más extrañas en el museo, pues desde una inauguración con muchísima gente desde antes que el museo esté abierto y que se especule sobre ¿qué va a pasar? y de repente llega la inauguración y un montón de gente que no cabían los pasillos y que pintaran los muros con gis, que intervinieran obras estaba el diamante de (AGREGAR NOMBRE DEL ARTISTA) y le marcaron con gis, alrededor le pintan un círculo y el vigilante no sabía entre sí estaban haciendo un performance o qué. hasta que llega a Guillermo Santamarina (curador en jefe de aquel entonces) a decirles ¿qué les pasa? ¡están pintando en el piso! Pero bueno como tal había cinco exposiciones en ese momento, estaba la de la Colección (Colección

permanente del MUAC) había unas piezas increíbles en la entrada con la cascada de (IAGREGAR EL NOMBRE DEL ARTISTA), la línea de Morris y bueno muchas piezas que la verdad verlas en esa sala serían útiles, una exposición, pues lo de *La línea de la mano* donde fue la primera vez que vi las piezas en vivo de Jean-Claude Vardy, unos diagramas increíbles súper chidos junto con la biblioteca móvil, que esa era tirada por un burro, bueno no teníamos al burro en el museo, pero estaban las fotos y la que se llevó las palmas era la pieza de Miguel Ventura, esa polémica que nos trajo es exposición, entre que si estábamos mostrando una pieza que era Nazi o que si criticaba a la burguesía, un montón de cosas se dijo de la exposición, creo que lo que más nos dejó ese ciclo inaugural fue ver también qué postura va a tener el museo desde diferentes visiones del arte, desde posturas de diferentes artistas y bueno el caso de Miguel Ventura que generó mucha polémica y que aun así siguió, entender lo que esas mismas estructuras del museo podría generar, como tener un coro de niños cantando y tocando en una orquesta dentro de la sala 9uns partituras que había hecho el artista y que nadie entendía, entonces todo lo que podía generarse desde la estructura del museo y luego quizá la exposición de José Luis barrios, había partes que me gustaba esa exposición porque había una pieza muy bonita de un colombiano que me acuerdo cómo se llama, que lo que hacías era lanzar tu vaho, eso no lo haríamos ni de favor en la pandemia, lanzar el vaho en unos círculos de metal, entonces con lanzar tu vaho aparecía una

imagen un retrato y era un retrato de algún desaparecido que él había tomado del periódico y de hecho la pieza se llama *El último aliento*, entonces era una metáfora muy bonita, eso me gusta mucho. Siguiendo mi lista (Ya no de la etapa inaugural) Cildo Meireles, súper increíble porque aparte de conocerlo las piezas eran un hit, todas las filas gente que quería estar ahí en el cuarto del talco, que así era como le llamaban, pero se llamaba *Volátil*, pero para todos en el cuerpo del talco, los vigilantes también le decían así, la habitación roja fue donde hubo más interacción y donde la gente más se presenta a preguntar ¿qué diablos era eso que está ahí? y Félix González Torres. me gustó mucho esa exposición porque era muy bonita, muy pulcra, esas como las que les encantan a los museos, de las museografías blancas, pero cuando conoces todo el contexto de las piezas en cuanto a la producción de cómo Félix hablaba de tener que recircular una economía porque todas las piezas se tenían que producir y además utiliza de material, materia prima del lugar y con empresas locales como que todo eso que no se veían exposición era lo que me gustaba más.

**¿Cuáles consideras que son los ambientes de aprendizaje en un museo de arte contemporáneo? y ¿cómo se relacionan con el diseño?**

Pues es que todo puede ser eso en el museo, pero va a depender mucho de la estrategia que ocupes que puede ser desde la mediación, desde un material didáctico, desde una hoja de sala, desde un sonido, quizá en el MUAC hicimos varias expresiones que se quedaron

solamente en eso, pilotos, y ya no las llevamos más allá pero me acuerdo de que también nos dejamos... bueno estamos muy intencionados a generar experiencias desde el propio individuo que visitaba el museo, no sé a ti ¿te tocaron a las de la 11? (charlas para tomar el té) las charlas de los sábados, es en una cosa súper coloquial, tomar café y hablar de cualquier cosa que te detonará la exposición y que al final creo que lo importante no era que supieran quien fue Juan Acha o que, o que salieran (los visitantes) conociendo toda la historia de la dictadura en Chile, sino más bien como eso podría relacionarlo con lo que ellos vivían en la actualidad, pero por ejemplo, te digo ahora lo que yo trabajo también estamos generando una experiencia aunque no está dentro del museo, que nuestra finalidad es tampoco llevarla al emuseo, pero si llevarla después con la gente dentro del museo.

**Para ti ¿cuál sería la principal diferencia entre el aprendizaje tradicional (con un carácter más pasivo de parte del visitante) y el aprendizaje activo?**

Pues fíjate que es algo tan... aunque no somos una escuela, tenemos las propias piedras en el zapato, ósea me refiero a que ya tenemos cierta estructura que debe seguir, el visitar en el museo no puedo gritar, no puedo correr, no puedo hablar, no puedo tirarse en el suelo y que esas son cosas que quizá tienen que ver con los aprendizajes, bueno no quizá... ¿tienen que ver con los aprendizajes! ¿cómo involucrar los últimos ejercicios que hicimos en el laboratorio (proyecto laboratorio de mediación), tenía que ver con eso, ¿cómo explorar desde otros sentidos las exposiciones? y entonces pues al final los aprendizajes siempre existen, todo el tiempo estamos aprendiendo y cada uno de diferente manera, pero siempre va a ser a partir de una identificación con algo de poder, ensayo y error, puede ser o de la repetición, pero pues eso es algo como natural en la manera de cómo vamos aprendiendo, pero cuando el aprendizaje está de un lado o sea me refiero ahora como lo planteas, como alguien que está enseñando creo que tiene que romper con esa estructura de enseñanza, porque todos aprendemos de todos así como todos enseñamos, aprendemos y viceversa, pero es algo que a veces el museo no está pues dispuesto a dejar ese poder que se le da, así como la escuela, en el de empezar diciendo pues qué es lo que es arte y qué es lo que se debe ver como arte y qué es real, es eso también, esas piedras que te decía que traemos, el permitir que haya otra posibilidad de otra manera de pensar en todo el museo y pues es lo que te daría un aprendizaje ¿Qué significa desde lo que sabes? de lo que tiene

sino desde lo que le está diciendo el museo, de lo que debe ver o cómo debe de escuchar o que debe de saber de esa obra.

**¿Qué características fundamentales del diseño deben contener los materiales educativos pueden potencializar un aprendizaje activo? Y ¿Cómo se aplica a un museo de arte contemporáneo?**

Fíjate que ahora que estamos explorando estás como maneras de acercarnos con el público desde la no corporeidad o lo que me pregunto yo ahora cuando estamos diseñando tiene que ver con ¿cómo podemos trabajar en el ámbito de las de las emociones y de los afectos? porque eso es algo que pues es parte de nuestro trabajo en Santo Domingo (comunidad de Coyoacán con la que trabaja el MUAC) y que también quizás siempre ha estado presente en los trabajos del MUAC pero no con tanta fuerza como ahora, porque acá si es una necesidad como muy grande y muy fuerte de tener que relacionarse con eso con los afectos y con las emociones, entonces creo que el material indistintamente que sea impreso (por ejemplo), siempre tiene que tener un vínculo afectivo ¿cómo generar un vínculo? Y eso siempre va a ser pues de lo que conoces junto con la persona con la que estás hablando y creo que ese es también el gran reto de poder generar una herramienta que te pueda vincular y bueno aquí también tengo una pregunta ¿te estás refiriendo un material que es de auto conducción o un material que va a tener una interacción tuya por ejemplo? Sí porque esta es la parte en la cual va a estar tú, pues la chamba más grande o sea pienso, por ejemplo, ahorita nosotros en Santo Domingo no hemos generado ningún herramientas autoconducción, todas tienen una interacción con nosotros o nosotras, es a través de WhatsApp y hacer a través de una carta, a través de un material que estamos haciendo ahorita (muestra un cartón que está pegando) pues siempre hemos sido esa relación física ¿Cómo eliminado por completo? o quizá cuando pensemos en algunas herramientas de conducción, hasta ahora, yo ahorita en este momento que me estás preguntando, yo Mirian este momento todavía no estoy lista para ser una herramienta de auto conducción que esté relacionada con esto de los elementos de la de las emociones y de los afectos porque tiene que ver con un porque tiene por qué tiene que ver con el cuerpo.

**¿Con qué materiales educativos cuenta el MUAC de arte de manera permanente? ¿cómo son?**

Pues es que pienso que aquí, por ejemplo, las estrategias y las herramientas han sido tan diversas y también depende desde que qué lugar la estás mirando, porque no me has dicho

si ¿solamente estamos hablando del área educativa?, pero pienso en otras estrategias que siempre hemos tenido como las propias exposiciones, que son, sobre todo, con lo que se involucran tanto en el público, tal vez no como quisieran los curadores, pero bueno, ahí están.

Pero también están los enlaces (jóvenes universitarios que dan los recorridos en sala) que al final tienen una función de acercarnos a los contenidos dentro del museo, pero también están los audiovisuales, pero también están los vigilantes y pienso yo, por ejemplo, ahora que todo lo que pasa internamente, cosas que hacemos y que no son visibles para todo público como lo de Pausas para dudar, jornadas de desintoxicación (trabajo con profesores de escuelas de arte), como el propio MUAC en tu casa (programa que presta una obra de la colección a jóvenes de la Escuela Nacional Preparatoria o Colegio de ciencias y humanidades de la UNAM, para que la tengan expuesta en su casa por un periodo de 7 semanas) si al final son estrategias, los talleres en los CCH o seminarios, como que más bien, hemos diversificado tanto sus formas, queremos que no trabajamos en materiales más tradiciones sino más bien como los recurrentes en los museos, como las fichas didácticas, algún otro material que puedas llevar, como las audioguías, realmente no nos interesa explorarlas de momento, no ha sido un interés.

Por así decirlo, ahora que estamos trabajando con inclusión, pues si vendrá un proyecto muy grande de braille, pero también la pregunta era ¿qué tanta gente sabe leer braille? o sea ¿por qué no pensar en otro en otra estrategia? por ejemplo se proponíamos mejor las pantallas con lenguaje de señas y audios combinados, un video accesible debe tener los tres elementos lo sonoro, lo visual y lo textual y eso es como el principio de todo, más bien estamos trabajando muy enfocados en esa parte de accesibilidad.

**¿Esos materiales se basan en alguna teoría de la educación?**

Pues en muchas, porque yo soy un híbrido de todo, no puedo enfocarme en una sola, no podría decirte una, ocupó constructivismo, pero también parto de la teoría de la pregunta, porque también es importante desde la mediación cultural, porque eso nos enseñó Muna (Muna Can, ex jefa del área de educación del MUAC, cuando se llamó Programa Enlace y Mediación), pero también desde las propias Inteligencias múltiples de Gardner, la museología crítica, como que es un híbrido de todo, si me dijeras que tuviera que justificar mi trabajo desde una sola, no podría, tendría que decir que es una mezcla de todo.



**Como especialista ¿qué consideras necesario pudiera implantarse en un futuro dentro de las propuestas de materiales educativos dentro de los museos?**

No sé si esto sea lo necesario, pero yo creo que en este momento se está replanteando completamente, bueno lleva muchos años replanteándose supuestamente, pero ahorita es una realidad que no podemos evitar, los museos no funcionan, no la estructura a la que estaban trabajando, no desde su función social del conquistador dictando conocimiento, tampoco tiene que ver con el pensar desde los objetos y el arte como antes, llevamos más de 60 años intentando que los visitantes sean el eje que mueve todo el museo, entonces yo creo que lo que se tendría que hacer es visualizarse a futuro como alguien que deja un espacio para pensar desde otras cosas, en la estructura del museo pensando en que es muy rígida, o que pareciera que no, pero sí lo es, porque está muy alineada a la academia, el de repente presentar un proyecto posiblemente, decimos vamos a ir a acostarnos a las salas, que pareciera que no tiene sentido, pero es desde experimentar el espacio frío.

**¿Hay algún material educativo que tú conozcas de otro museo (que no sea el MUAC) cuyo diseño consideres eficiente e innovador? ¿Por qué?**

Más que un material es una acción social, regresando a este punto que te decía, de ¿cómo apropiarse el museo ahora? el museo de Antioquia (Colombia) salió a dar despensas a las personas a su alrededor, eso es lo que significa identificarse con las necesidades de la gente que está a tu lado, no hacer exposiciones y decir lo que seguirá siendo arte, pero bueno, el Museo de la Memoria, igual en Medellín, hay una... nada más que creo que eso no lo puedes ver en su página en línea, pero me parece una cosa muy bonita, la vez que fui, estaban hablando sobre la historia del desplazamiento de las familias por medio de la guerrilla, entonces no sé por qué pero trabaja donde elementos del arte qué lo hacían sutiles en el tema y lo hacían político y entonces de repente tenías una cama de arena en donde estás dibujando y la gente que va caminando, se desvanece en arena o de repente tenías una vajilla fragmentada y qué se refería precisamente esa fragmentación de la familia. Entonces era como esos guiños muy poéticos que hablaban de temas muy fuertes, que si bien fueron hechos por artistas, no eran obras artísticas, sino que eran mediaciones, aquí en México la verdad no visto una que me fascine, podrías revisar en el Museo del Mar en Brasil, ellos tienen un programa... de entrada ese museo llegó a ponerse en un lugar como un ejercicio de poder, tomaron ese espacio

público porque ahí existía una favela, entonces esa zona era de alto riesgo que estaba cerca de una zona económica muy alta, donde había los enormes consorcios y así, decidieron "vamos a hacer aquí este gran Museo de Arte de Río" y además desde su concepción tiene una propuesta interesante, en dónde están relacionados la escuela y el museo, un edificio que era como la parte académica por así decirlo y otro edificio dónde era el museo, estaban las salas, y están conectados por puentes en donde siempre iba a ver una relación de ida y vuelta, entre la educación y el arte, todo al principio siempre se ve bien bonito y ya cuando lo ves, en la práctica, sí hubo otra vez esté distanciamiento entre las dos áreas y en este caso por ejemplo Yanaima, quién estaba a cargo del área educativa en este momento, pues sería... aparte de que es muy sensible con estos temas comunitarios, pues lo primero que hizo fue acercarse a la gente desplazada, a los a las favelas que corrieron y junto con ellas planteando un programa de trabajo y a darles un espacio para estar dentro del museo y quiénes programaban eran ellos, que si querían dar un recorrido ¿qué vecino lo va a dar? que si van a hacer una comilona ¿qué iban a dar de comer? ¿Quiénes preparan qué cosa?, ¿quién iba a dar un taller? y vas construyendo un museo desde otros diálogos, vas haciendo otras interacciones con sus contenidos que no necesariamente están en una línea unidireccional. Pues es lo que nos pasa, estando en un museo siempre vemos desde una mirada y nos faltan diversificar esa mirada ver desde otro lugar

**¿Tienen identificadas algunas necesidades específicas que los visitantes del MUAC pudieran tener para el desarrollo de materiales educativos?**

Pues es muy amplia la pregunta, me refiero a que puedes hablar desde una necesidad académica de los estudiantes porque tienen que resolver una tarea, o si es una necesidad de conocimiento o necesidad de esparcimiento, de ocio, necesidad de aceptación, pienso en los grupos de ciegos y sordos que al final están yendo al museo porque es el único lugar que lo reciben o porque tienen un buen trato. Pues no sé, solamente me acuerdo cuando iniciamos teníamos unos interactivos en el ágora uno hablaba específicamente la zona cultural, otro específicamente de la arquitectura (del museo) porque era una necesidad de la facultad (de Arquitectura) porque venían muchos alumnos y a veces, como todo museo cuando van cambiando las jefaturas, van cambiando los materiales (esos materiales ya no existen).

**Ante el escenario de la pandemia y que los museos han tenido que trabajar a distancia, ¿cómo podría proponerse a los materiales educativos para rescatar procesos de aprendizaje facilitados por los museos?**

Lo que nosotros estamos trabajando actualmente, al menos por nosotros me refiero a específicamente mi área, creo que hablando desde esta diversidad de cosas que te ofrece el MUAC creo que ahora se podría decir qué se identificaron varias cosas que son potenciales de trabajo, por ejemplo, los talleres tutoriales que pasan en Facebook y que se canaliza a nuestra página, fueron inicialmente generados por el Programa pedagógico, pero ya también varias personas de comunicación (otro departamento del museo) hace sus propios tutoriales pero también curaduría, hace sus podcast, cada uno tiene sus públicos, además a los podcast están también como los videos del recuerdo, donde reciclan videos de exposiciones pasadas y hablan sobre cierta exposición, pero también están las recomendaciones editoriales, como sea, lo que trajo la pandemia es que pudo visibilizar muchos procesos que pasaban desapercibidos, también esa vinculación con otras áreas para producción de contenidos que quizás había sido consideradas como a la misma parte de laboratorios, es un mensaje como que nos dejó que las primeras que estuvieron ahí a la trinchera nos tocó ser el área de educación que siempre estuvo trabajando y que hasta después de un tiempo curaduría también empezó a hacer sus podcast, sus videos y propuestas, es deconstruir día a día, como que al final al final ellos (curadores) siempre trabajaban con el objeto, con la exposición, así que pasará ahora que no tienes el objeto y que es una pregunta que nosotros nos hacíamos hace 20 años, no ahorita, ¿cómo trabajar desde otro lugar que no sean los objetos? y bueno pues también esta es otra parte los recorridos, ya no se puede hacer recorridos en sala y con los recorridos virtuales que son distintos a estos recorridos 3D, no son tan amplios como ahora como antes, pero se está trabajando en materiales didácticos visuales y sonoros para personas con discapacidad motriz, discapacidad intelectual, que al final también tuvo que ver con la tecnología, porque quiera abrirse a otras posibilidades y que era eso o no hacer nada, entonces creo que muchos pasamos de eso, adaptarse para trabajar y generar nuevas estrategias, en el caso de Santo Domingo, pues yo me tardé más tiempo que los demás en generar contenidos, porque si me costó ver características muy particulares, la gente que visitar ahora la página o nos siguen en las redes, en el Facebook pues de alguna manera tiene conexión estable o cuenta con una

computadora, un teléfono inteligente, en el caso Santo Domingo, pues no la primera limitante era eso, o sea que los contenidos de la página no iban a llegar a ellos y pues la verdad sí me costó como dos o tres meses simplemente escuchando las mamás, viendo que está pasando en Santo Domingo para poder generar una herramienta y así es cómo nace *Atrapados en el pensar* en el WhatsApp como una estrategia para ni siquiera hablar de arte, sino como una estrategia de cómo resignificamos los procesos de la casa, los registros sonoros, como convive una familia, convivencia (de niños) con otros niños, cómo nos pensamos desde un común, que era otro lugar que era mi casa, pero también la escuela, pero también era la oficina de mis papás y que estaba muy ligada a los afectos y como nos estamos sintiendo y luego puse el *Laboratorio de verano*, el colaboración con La hervidora, que fue todavía como potencializado con la idea que aportaban los demás, las chicas, saben trabajar muy bien o audiovisual que es algo que nosotros no teníamos y qué más bien por eso sumamos, tenemos de esto nos interesa, lo otro no, más que resolver juntos esos, ya estamos con este piloto del *Libro medusa*, es contenido que originalmente se había pensado en algo presencial con novela gráfica con cantidad de historias, cuentos, ahora a través de la distancia ¿cómo poder general ciertas estructuras? y ¿cuántos proyectos son procesos que uno va piloteando, explorando?, no sé si sea lo mejor de todo o lo peor de todo pero todo lo que hay escrito (de educación) ahorita se podría decir que está en cuestionamiento, porque muchos de esos procesos están vinculados a lo corporal a la presencia y eso no existe ahora, estamos a la distancia y todas las teorías leas va partir de la exploración sujeto que hay que estás viendo físicamente.

**De los conceptos que usan en el MUAC ¿Podrías definir el concepto de museología crítica y qué relación tiene con las dinámicas de enseñanza que ustedes utilizan?**

Pues mira, más que definirte porque no me gustan las definiciones, te voy a decir la forma en la que la aplicamos, porque el museo se basa en una definición, sí, que escribió Luis Vargas (ex subdirector de Programas Públicos) cuando se empezó a trabajar la cátedra de William Bullock de museología crítica, en conjunto con el British Council, venía de un híbrido de varias definiciones sobre museología crítica, pero estaba muy alineada todavía la europea, sí hablaba del museo que escucha, del museo que activa, del museo que genera procesos, el museo que hace reflexionar, el museo que pone en el centro a el individuo, pero que también (la definición) es

un híbrido entre otras escuelas, la museología en general, la museología social, que se hizo un pensamiento más latinoamericano, yo activo, yo más bien, como experimento la museología crítica. Pues sí es a través de pensarnos, ¿cómo pensarnos como parte de un colectivo? como grupos de pensamiento, no como un ente que llega a dar conocimiento, la museología crítica tiene que ver con... hay dos maneras en como yo la reflexiono, una es desde el interior, que es como... también reflexionar sobre sus propios procesos de trabajo y que eso creo que ahora con Amanda (Amanda de la Garza. Nueva directora del MUAC) hemos tenido la posibilidad de poder replantearnos, también esas estructuras de poder que existían dentro del mismo museo, bueno que algunas todavía existen, y ¿cómo poder dar visibilidad y modificar esas estructuras? cuando no sólo desde una imposición de poder, sino también de género, y luego ¿cómo le haces hacia afuera y con el visitante? en donde te vuelves una especie de dispositivo o de detonador de cosas, de procesos, ya no eres quien lleva un saber, sino más bien quien como tiene toda la estructura, lo que haces es generar como mencionabas, estos ambientes de aprendizaje, pero en realidad lo que genera son procesos y como decía Mónica (Mónica Amieva, exsubdirectora del programa Público) decía que éramos un mediador, como un museo mediador, en donde solamente identificamos, ponemos, accionamos, pero quien está generando como todos los intercambios es la gente con la que trabajamos nosotros.

**El arte contemporáneo puede ser participativo que otros periodos históricos y muchas veces requiere la intervención del espectador para activar la obra, ¿Crees que esa naturaleza hace que sea un periodo que pueda tener más conexión con los procesos educativos?**

No, yo creo que cualquiera, porque no tiene que ver con el arte contemporáneo, bueno, no tiene que ver con el arte en sí mismo, sino en ¿cómo haces útil el arte?



**¿Cuál es tu nombre?**

Adán González

**¿Qué cargo ocupas en el MUAC?**

Soy coordinador de mediación audiovisual

**¿Cuánto tiempo tienes trabajando en la MUAC?**

Formalmente 5 años, llevo ya mucho más, pero 5 años digamos con cargo fijo

**¿Qué exposición recuerdas te haya sido más significativa? y ¿por qué?**

Creo que varias, hay más bien 2 tipos de significancias, el personal y las que tienen que ver más con... no sé cómo decirlo a nivel México (Nacional) la de *Forensic Architecture* me gustó mucho por esta primera disciplina que tengo, yo he sido arquitecto y de combinarlos forense con la resistencia y demás cosas, además traspasarla una exposición. Exposiciones como Cruz-Diez el venezolano, todavía no trabaja aquí, pero a mí me impresionan mucho en lo formal y pues varias, eso es en lo personal, a nivel general yo creo que como exposiciones muy importantes como *La era de la discrepancia*, bueno esa no fue aquí (exposición previa al MUAC, en el museo MUCA), pero *Desafío a la estabilidad* se me hace muy importante para México, *Antes de la resaca*, exposiciones de grupos, como de arte latinoamericano, se me hace muy importantes y el MUAC es especialista en eso. tiene mucha materia para sacar de eso que él, expos como la de Helen Escobedo, Melquiades Herrera, ese tipo de exposiciones me interesa porque es como

reflejo de que México, bueno de Latinoamérica también, pero se hacen cosas entre comillas "contemporáneas" es importante contar la historia desde el punto de vista de arte y no nada más contar a Frida que digo como referentes históricos del arte mexicano.

**¿Cuáles consideras que son los ambientes de aprendizaje en un museo de arte contemporáneo? y ¿cómo se relacionan con el diseño?**

Pues a mí desde el mensaje a nivel espacial, yo creo que es el mismo complejo fuera y dentro, por ejemplo en el MUAC tenemos como ésta doble posibilidad, de tener lo extramuros y lo intramuros, lo siempre lo nombró como nuestras capacidad de exposiciones, de talleres, de cursos de verano, seminarios, conciertos, todo lo que se lleva dentro del museo y por otra parte y de lo que yo no aterrizó, sino otra persona lo hace, pero es todo lo extramuros, todo lo que hacerse fuera del museo, en comunidades, en espacios aledaños al recinto o alejados, creo que esos son los 2 puntos de partida a nivel espacial, lo que se construye en nivel educativo y por otra parte pues el persona (humano), que es bien importante para generar ambientes educativos que se necesiten personal, no sé si especializado, pero sí que tenga la sensatez y la capacidad de atender al público, no nada más atender a público especializado, sino a público en general, entonces este departamento o está su dirección que se encarga, sólo de eso ahora sí que de generar espacios educativos, materiales, en infraestructura y en capacidad humana serían estos dos.

**Para ti ¿cuál sería la principal diferencia entre el aprendizaje tradicional (con un carácter más pasivo de parte del visitante) y el aprendizaje activo?**

Pues yo creo que eso es muy importante, creo que aquí de repente es como la burocracia la burocracia es como sistema caduco todos sabemos, pero bueno, es un sistema que simplemente en su momento surge para tener orden a un principio, de la administración del capital, el papeleo entonces avanzan las generaciones, avanza el tiempo y hoy es obsoleta, que se vea (el aprendizaje) como del pasivo y el activo, es generacional, hoy en día seguimos perteneciendo a una vieja escuela del arte educacional, en las áreas educativas, en muchos, porque sí conozco muchos espacios, además del MUAC, seguimos tratando, pero tenemos, se tiene que hacer el esfuerzo para romper esa tradición. No digo que esté mal obviamente, tienes que aprender de la burocracia hacer el papeleo, hacer eso, hacer esos papeleos, hacer esos procedimientos, pero bueno, obviamente creo que esto ya no funciona para estas generaciones, un niño nacido en los 2000s., es que ya hoy tiene 21 años grande y es un adulto, ya no le funcionan esas dinámicas viejas, entonces esa es la gran diferencia. Yo creo que es generacional, a mis padres obviamente si les platico de un taller o de un recorrido donde sólo un mediador habla y habla y habla, les parece súper interesante porque les explican y me dicen, pero un joven de 18, 15 años, claro que no le importa eso, quiere otras formas de enseñanza y esa sería la diferencia entre la *old school* y nuevas formas de enseñanza, que la dinámica tiene que cambiar, no funciona lo mismo para mis

padres que para mí sobrinito. Y es como dar una cachetada (al visitante tradicional), si lo que vienes buscando es el "bla bla bla" pero aquí se trabaja de manera diferente. No te estoy diciendo que las instituciones ya lo logren en, pero lo ideal es que se busque.

**¿Qué características fundamentales del diseño deben contener los materiales educativos pueden potencializar un aprendizaje activo? Y ¿Cómo se aplica a un museo de arte contemporáneo?**

Bueno respondo primero la segunda parte, creo que deberíamos de dejar de dividir y diferenciar entre un museo de arte contemporáneo, que uno de antropología o que un museo de arte barroco o de arte clásico, bueno nosotros ponemos latas de Coca Cola en el piso y ellos cuelgan cuadros renacentistas en sus muros, el montaje obviamente es diferente, pero creo que no deberíamos diferenciar o no tendría que ver una división en ese sentido, creo que al contrario debería tener las mismas dinámicas el Museo de Arte contemporáneo y el Museo del Barroco, deberían tener dinámicas parecidas para incentivar en general, para intentar producir conocimiento, creo que no debería haber una división en ese sentido, los contenidos son diferentes pero todos tendríamos que avanzar en nuevas dinámicas, hasta los museos chiquitos, museos grandes, contemporáneos o no, debemos avanzar en nuevas dinámicas de aprendizaje de nuevos instrumentos.

En mi área que es la audiovisual, creo que está muy claro, la otra vez les decía en una reunión que el objetivo de lo audiovisual no es hacer un video, porque todavía tenemos idea de pensar en el video cuando el hablamos de audiovisual, pero los videos son la herramienta, la forma de transmisión, pero no es el objetivo, hay muchas cosas desde lo digital que funciona y qué podría funcionar, audio, página web, redes sociales, podcast, miles de miles de plataformas, menciono redes sociales como Tik Tok, bueno Twitter que ya está viejito, pero muchas cosas que tendrían que detonar en ello, entonces lo hablo desde mi área ¿cómo se generan los materiales? pues adaptándose al tiempo ya las nuevas generaciones, no podemos pensar por ellos, tenemos que pensar en ellos, entonces a la hora de diseñar estos materiales, tienes que pensar en eso. Obviamente armar un rompecabezas puede ser divertido, pero en 5 minutos ya no lo es para ellos, tal vez para nosotros puede ser interesante, pensar que sea bueno para aprender armando un rompecabezas, pero para ellos ya no funciona, entonces tienes que pensar nuevas tecnologías, nuevas características, nuevo lenguaje, eso es bien importante, porque

lenguaje no es el mismo para ti y para mí que para ellos y ahorita me estoy refiriendo a un público muy joven, porque también hay un público muy viejo, pero bueno el público que realmente llega es el joven, entonces es del que tenemos que hablar, en su lenguaje, entonces a la hora de diseñar el material lo que tienes que hacer es pensar en ellos, yo desde el audiovisual siempre se los digo: tienes que pensar en Facebook, tienes que pensar a plataformas que nunca has explorado pero ellos sí, ellos están más adelante que nosotros, saben más que nosotros.

**Desde tu perspectiva, los elementos que pueden potencializar el aprendizaje activo ¿pueden encontrarse en el diseño del material (como su formato) o solamente en su contenido?**

En todo, yo creo que en todo, hay que ser un match completo, desde infraestructura, material técnico (para el soporte) así como para los contenidos, se requiere estudiar, no puedes pensar todavía en dinámicas de aprendizaje de los años ochenta y noventa, cuando llegan cosas nuevas, mi referencia es la televisión porque ya está genealogía de nuevos referentes en la educación ya no existe, hay personas que lo están haciendo, lo están estudiando y lo está reforzando, pero ya no hay un nuevo Vygotski, la nueva educación viene de los medios digitales y de comunicación, dígame Facebook, Twitter, estas son las nuevas dinámicas, los nuevos maestros, digo mencionándolo con su precaución debida obviamente, pero pues es eso.

**¿Con qué materiales educativos cuenta el MUAC de arte de manera permanente? ¿cómo son?**

Hoy ya no sé, hoy en tiempo de pandemia, ya no lo sé, pero si hablamos previo a estos tiempos tan extraños de resguardo, contamos con materiales yo los clasificó en 3 sentidos: Son tipo seminario. los que son tipo cátedra de la escuela tradicional, gente viene tipo oyente y tipo ponente, (dos) la llamada mediación (recorrido) Qué es la de personas capacitadas (los enlaces) que van con el público directamente, una interacción de diálogo uno-uno, o uno-varios y por otra parte los materiales audiovisuales que es la que yo refuerzo, son estas tres, las que yo mencionaría las más tradicionales en el en el museo hoy en día, pues ya no sé, porque si bien si tratamos de migrar la de seminario y la del mediador, no ha sido más fácil, el seminario más, se grababa la sesión, que también tenemos que cambiar la visión de grabar la clase y ponerla, pero la del enlace (guía) si es toda la discusión de cómo hago migrar esos personajes físicas a lo digital hoy en día.

**¿Esos materiales se basan en alguna teoría de la educación?**

Sí cuándo me preguntan yo les digo ¿cuál es tu reforzamiento educativo? la respuesta que siempre me dan las más jóvenes es la televisión y la radio, la locución y todo lo referente a los medios de comunicación, la era de comunicaciones, la era que controla el mundo, los mejores maestros que son productores, directores, escritores del ámbito televisivo o al menos o de visual y de medios digitales, hoy en día también plataformas como TikTok, Twitter esos son las dinámicas, los maestros obviamente, los contenidos son muy diferentes al modo en que estos van dirigidos para una dinámica de esparcimiento, entretenimiento, tal cual cine, sea de arte o sea Avengers ¿cómo llevas todo ese aprendizaje de dirección de producción al ámbito del arte del aprendizaje? en el arte contemporáneo tienes que agarrar dinámicas como emular ciertas cosas pero ¿cuánto contenido? es un gran tema, cuando digo que los aprendizajes vienen de estos personas o de estas cadenas, pues sí tiene mucha lógica, son expertos en vender, son expertos en comunicar, esperar una respuesta, una interacción de las personas a lo visual, pensar ¿cómo voy a hacerle yo para provocar algo sin saber la reacción del otro? lo mismo que piensa un escritor, director o productor del cine ¿cómo Impacto? Es como nacieron los reality shows, por gente muy inteligente y por mucho que nosotros nos pueda parecer muy tonto, Big Brother o el Acapulco Shore, o pésimos programas, los realizan personas muy inteligentes y ganan millones y millones, millones de dólares haciendo tonterías, pero son muy inteligentes, cuando decimos "Ay, qué porquería" pues sí son porquerías, pero la gente lo consume, ¿qué está detrás de ellos? son personas que son muy inteligentes, pero hay que pensar en el público, el público demanda, nosotros hacemos un servicio pero el público es el que demanda este servicio y no digo que íbamos a llegar a encuerrarnos en el museo, a hacer un reality show, pero sí tenemos que buscar dinámicas ¿qué es museo sin la gente del museo? lo siento pero no podemos ser tan ingenuos, cuando llegan personas y decirlos que es lo sacro, que es la belleza, ¿cómo vamos a pluralizar? perdón Boomer, pero tú ya no funcionas aquí, por eso digo que son personas muy inteligentes, no son Vygotski, pero los productores y directores saben que quiere el público, entonces tenemos que saber buscar ¿qué quiere el público?

**Como especialista ¿qué consideras necesario pudiera implantarse en un futuro dentro de las propuestas de materiales educativos dentro de los museos?**

Pensemos desde el lado México, ¿qué es lo que hace falta? Recurso. La diferencia entre una persona capacitada (para dar un recorrido) si le das un libro, si le dices "lee esto" y lo manas al ruedo, pero en el caso de los materiales se necesita dinero, se necesita recurso, apoyo del federal, justamente ahorita que estamos viviendo esta crisis de no apoyo a la cultura, y no necesariamente es de no apoyo al recurso para para obra (de arte) sino desde el apoyo- apoyo, no equipo técnico, no capacitación del personal para generar nuevos materiales ¿qué se necesita uno? ser una persona muy segura de lo que quieres, aprender de tu público, segundo... equipo técnico, el equipo técnico que te puedas imaginar, desde luces, pantallas, software, hardware, eso se necesita, capacidad de infraestructura técnica y eso es dinero.

**¿Hay algún material educativo que tú conozcas de otro museo (que no sea el MUAC) cuyo diseño consideres eficiente e innovador? ¿Por qué?**

Lamentablemente nacional no puedo decir alguno. No lo existe para mí, tendría que explorar tal vez más, porque insisto, seguimos siendo la vieja escuela, la academia, todos estamos en eso, Latinoamérica está viendo más al sur como estos ejercicios de reivindicación de género, plataformas sociales como blogs, como ponencias, inmiscuirse en contenido, pero insisto el contenido es una cosa, la estrategia de difusión es otra, cuando juega estos contenidos digo "qué chido que están tratando la resiliencia, qué chingón que están hablando de esas cosas, pero la forma de transmitir es lo sigue siendo muy tradicional, sigue siendo un vídeo, insisto el vídeo no es la finalidad, hay muchos medios de provocar a las nuevas generaciones, entonces tendría que decir que he visto materiales que me interesan mucho, pues si fuera de Latinoamérica, materiales como los que hace el MoMa, los que hace el Prado, el Guggenheim, son materiales muy interesantes porque ellos ya tienen Tik Tok, tienen TikToks muy chidos, la verdad he aprendido más en mi cuarentena en el Tik Tok del Prado que en cualquier texto que hayan mandado del curador, estamos hablando del cambio generacional, la generación X y el millennial, entonces estamos como en esas dos partes, yo hasta los llamé "exenials" entonces he aprendido más del Tik Tok del Prado que de cualquier texto que me han compartido de algún curador, porque lo hacen de una forma mucho más dinámica, que... vámonos, el MoMa hace videos, veo una forma de inclusión bastante interesante, traduce a lenguaje de señas, saca dinámicas bien chidas porque siempre pensamos en los "Normis" los normales, las personas que escuchan, que

caminan, pero ¿y los demás? personas e instituciones a nivel anglosajón, están provocando con material para todos. Entonces ya tendría que decir las plataformas de redes sociales son muy interesantes en un minuto aprendes más, que es la cantidad máxima que te da Tik Tok, te da un potencial impresionante, no es que diga que los tradicionales (formatos) estén mal pero ahí no hay más dinámicas.

Lo que nosotros en un texto de un curador bastante amplio, con la letra Arial 12, que bueno, para los estudiosos y los académicos está bien, insisto, tienes que aprender a tu público, solamente el punto 000.1 por ciento está interesado en el políticas, en macro políticas del arte, sorry, al público no le importa, el público que aprende de lo que va a ver, hay que revisar eso, por ahí van las formas, yo aprendo más de un tiktok que de un texto de curador.

**¿Tienen identificadas algunas necesidades específicas que los visitantes del MUAC pudieran tener para el desarrollo de materiales educativos?**

Sí, pues son necesidades a nivel mundo a nivel México y Latinoamérica. Pues falta educación... a mí no me gusta la palabra educación, suena muy feo, más bien hace falta como está ese bagaje cultural, ese bagaje cultural que "los blancos" se han apropiado por centenar de años, ese capital cultural, entonces las necesidades de las personas en materia de educación es tremenda, es algo que nosotros tenemos que buscar atender, no solventar, no somos caridad, pero objetivo no es que las personas salgan con discursos chingoncisimos, son aproximaciones, lo demás tendrían que reforzar las instituciones gubernamentales educativas (escuelas), perdón, nosotros somos sólo un pequeñito apoyo en todo esto de la educación, son necesidades, primero sería solo que busquemos dinámicas para hacerles más sencilla la vida, no le vas a hablar del texto del curador famosísimo Didi - Huberman a la persona que no manches, apenas se sabe la vida de Cristo, puedes buscar dinámicas, esas son las necesidades, no llegas y le hablas una persona de una caja de zapatos en el piso sin tener que entrar en teorías rebuscadas, esa es la necesidad, buscar la dinámicas. Estoy hablando de Latinoamérica, las necesidades de cómo llegarle se publicó sin adornos, sin menospreciar su conocimiento, entonces las necesidades que ellos tienen son específicas, que les demos dinámicas diferentes a los que ellos podían tener.

**Ante el escenario de la pandemia y que los museos han tenido que trabajar a distancia, ¿cómo podría proponerse a los materiales**

**educativos para rescatar procesos de aprendizaje facilitados por los museos?**

Sí, yo creo que es un buen momento, lástima que luego no existe el tiempo ni la capacidad económica, bueno de capital, para hacerlo, pero es un buen momento, es lo que yo digo, es un buen momento para reformar todo, para olvidarse de la vieja normalidad, estoy casi seguro que en unos 2 ó 3 años vamos a regresar al museo y van a estar los niños mediando (enlaces, jóvenes universitarios que dan recorridos) y todo eso, pero olvidense de eso, insisto, es un buen momento para reflexionar ¿cómo aproximarnos al público? a los nuevos públicos, que son los públicos nuevos y que vienen, ya no son públicos nacidos en los noventas, ya son públicos nacidos en los 2000's (generación X), entonces nosotros viejitos todavía pensamos en la cátedra, en el libro, pero ya es hora que nosotros los millennials y los bomers, nos sentemos y digamos "no mames, qué necesito ahora" hasta tú mismo que estás ahorita en la pandemia, ya no sales y te íbas al museo y te quedas contemplando la obra, ya no estás frente al cuadro del MUNAL viéndolo dos horas, que la verdad está muy chido y me encanta, pero ya no estás ahí, ya no estás en eso, ahora ¿cómo le haces? pues buscas nuevas dinámicas y es un buen momento para construirlas, para pensarlas, se nos está acabando el tiempo, porque la pandemia no es eterna ¡y qué bueno! pero se nos está acabando el tiempo, las instituciones no nos ponemos las pilas para repensar a las áreas educativas, volvemos a lo mismo y a el mismo estancamiento, el México de siempre, no aquí no pasó nada, entonces, el tiempo de pandemia es el mejor tiempo, al menos para esto, nuestra forma de hacer arte - educación o áreas educativas en museos

**De los termino que usan en el MUAC ¿Podrías definir el concepto de museología crítica y qué relación tiene con las dinámicas de enseñanza que ustedes utilizan?**

La museología crítica, al menos como yo la veo, desde su coordinada (Miriam Barrón) yo la veo como una resistencia ¿Sabes? porque yo estoy hablando muy muy "blancamente" de la tecnología, de los recursos de producción, pero la museología crítica tendría que atender desde otras plataformas, desde otros niveles personales, para nosotros era antes ese problema. Yo estoy pensando en la pandemia, la museología crítica es un increíble mundo de bienes personales a niveles de provocación, a niveles performativos, de acciones rebuscadas, de acciones no rebuscadas en la academia, de acciones hasta un poco anárquicas, un poco... ¡un poco Punk! como más provocativas, como más de acción, es

menos bla bla bla y más actuar. Entonces, yo creo que en día también tendría que reformarse la museología crítica, pero sinceramente esa museología crítica es la que todavía ve a viejos y jóvenes, sigue provocando, sigue provocando porque no es la academia, no es el maestro y él escucha, son provocaciones, es correr, es rayar, es comer, es cantar, comprar chacharas, es el mundo que la vieja escuela no pensaría, y sí, ya esta vieja la museología crítica déjame decirte, pero siguen siendo dinámicas que al menos en Latinoamérica, no sé si en todo el mundo, pero Latinoamérica funcionaron muy bien, son provocativas, es físico, cuerpo, la museología crítica tiene que también buscar sus estrategias, pero yo creo que es un barco salvavidas para los fracasos de las áreas educativas, más para los sistemas caducos.

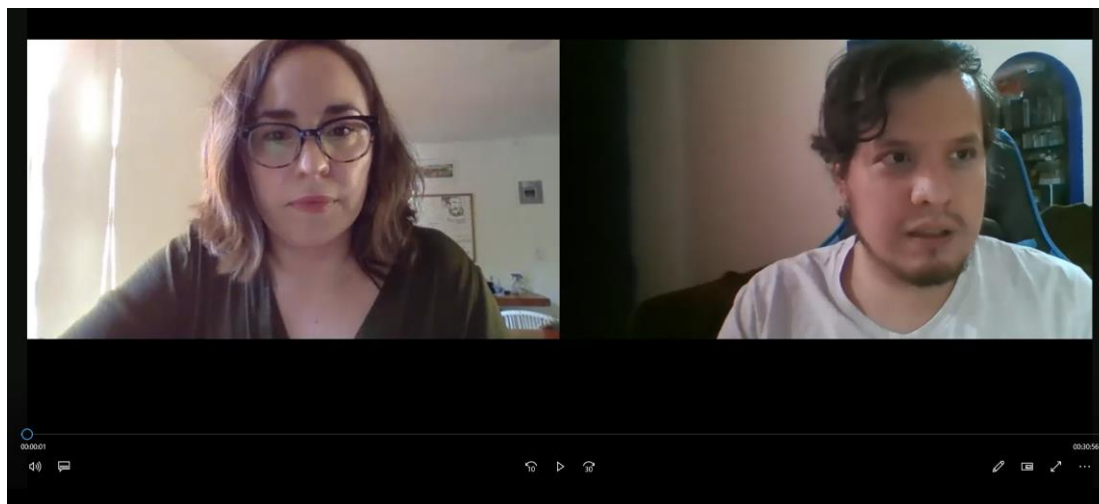
**El arte contemporáneo puede ser participativo que otros periodos históricos y muchas veces requiere la intervención del espectador para activar la obra, ¿Crees que esa naturaleza hace que sea un periodo que pueda tener más conexión con los procesos educativos?**

Sí, eso sí es cierto, porque es más complejo, bueno no sé si la palabra sea complejo, es como que tiene más cosas, que busca ya no solamente la simetría, el color, la sombra, esta proporción, la perspectiva, ya no, ya no es nada más un nivel técnico de representación, del simbolismo, si te quieres mirar al fondo el arte, siempre ha tenido símbolos, simbolismos hasta el arte contemporáneo, pero ya no es lo más profundo, ahora se fija más en lo político, en la semiótica, el arte contemporáneo puede ser muy vulgar, pero dentro de lo vulgar hay una serie dinámicas que tienen que tener nuevos recursos educativos, desde Pokémon, los pokemons parten de la cultura y entonces ya no es la divina providencia o la luna bajo los pies de la Virgen y qué significa, ahora es ¿qué significa un Charmander? ¿qué significa el Pikachu? ¿qué significa el logo de Nintendo? Entonces el arte contemporáneo siempre estamos pasando las dinámicas porque está más cercano. un poquito. ya cumple más de 100 años, pero de menos se sigue produciendo, en todo está más cercano.

**¿Quisieras agregar un comentario final?**

Creo que lo largo de esta plática he profundizado bien mis preocupaciones, pero es evolucionar o morir, no hay más, insisto, de alguna forma para bien o para mal, es obsoleta la academia, esa parte del maestro, del oyente, del libro, evolucionar a morir, morir no en el sentido de perder dinero, sino de perder al público, entonces me sorprende más programas de televisión como Steven Universe aportan más al bagaje cultural, de manera

negativa pero están aportando más bagaje cultural de las nuevas generaciones que los museos, tenemos que hacer reflexiones en qué momento se perdió este poder del arte, ¿quién es el culpable? ¿la institución o la producción artística? Es una pregunta. No lo sé, cada quien la tendría que repensar, muchos dirán que la cultura es el arte contemporáneo, ¿quién sabe? No, no lo sé, ahora hay que evolucionar o morir, o te haces viejito, como las facultades de las escuelas, te haces viejito y pues sigues pensando que no hay construcción, que una clase sigue igual, esta vez no quiero ser negativo, pero tal vez para eso vamos, nos hacemos viejitos y punto, y siguen llegando los nuevos y los nuevos y todo se acaba.



**¿Cuál es tu nombre?**

Mi nombre es Beatriz Selena Servín Hernández

**¿Qué cargo ocupas en el MUAC?**

Soy la jefa del Programa Pedagógico

**¿Cuánto tiempo tienes trabajando en la MUAC?**

3 años y medio, ya casi 4

**¿Qué exposición recuerdas te haya sido más significativa? y ¿por qué?**

Una que dejó así una huella muy buena en mí fue *Pseudomatismos* de Rafael Llozano-Hemmer eso fue como un par de años antes de que yo entré a trabajar en el museo, pero la recuerdo mucho, recuerdo esta sensación de recorrer la exposición porque era un espacio de emoción latente el estar en sala, me gustaba mucho que era una exposición muy colaborativa para para el espectador.

**¿Cuáles consideras que son los ambientes de aprendizaje en un museo de arte contemporáneo? y ¿cómo se relacionan con el diseño?**

Bueno yo considero que todo el museo puede ser contemplado como un ambiente de aprendizaje, la verdad trabajar en un museo de arte contemporáneo también me ha ayudado a darme cuenta de la amplia gama de posibilidades de formatos, lecturas, recursos y discursos tangenciales que pueden ser utilizados, hemos tenido eventos en la explanada con formatos bastantes desenfadados, en donde el público ha tenido una participación relevante, seguro tú te acuerdas ahí de nuestro tianguis de Melquiades (Melquiades Herrera), y se han involucrado (los participantes) en procesos colaborativos y considero que el espacio es

importante y el diseño puede ayudar a que esto sea un lienzo amplio que se pueda intervenir libremente, sin duda es un gran aliado, sin embargo no es así si no está acompañado de claridad en las propuestas, en el público al que va a dirigirse, los recursos que van utilizarse, su efectividad.

Saber entonces que somos una puerta abierta hacia el aprendizaje informal en esto de ser autogestivo, el visitante aprende del tiempo (en el museo), lo que ve, a lo que se dedica, de una pausa o incluso una selfie, el diseño de los espacios y las exposiciones es un discurso que denota posturas del museo y es por eso por lo que es relevante para abordar la trama y la formalidad que podría implicar una exposición o una colección, tener un abordaje más informal y certero que nos ayude a construir varias lecturas sobre lo que están viendo y experimentando, entonces creo que es un poco eso, experimental, colaborativo que no es un objeto o una propuesta que ya esté cerrada al final sino que está en constante reconstrucción, y bueno así es como se aplica dentro de un museo de arte contemporáneo cómo nos ayuda también a romper como esta formalidad de la exposición.

**Para ti ¿cuál sería la principal diferencia entre el aprendizaje tradicional (con un carácter más pasivo de parte del visitante) y el aprendizaje activo?**

Considero que el aprendizaje tradicional hay un instructor que lleva el proceso, se hace cargo de proveer todos los materiales y construye una secuencia lógica que considera pertinente, esto establece una narración, digamos, y como bien lo indica se la pregunta quien aprende tiene un papel bastante pasivo y el canal de retroalimentación que se establece con el instructor funciona mediante preguntas al final de la presentación en cambio

en el aprendizaje activo, el guía genera una estructura, plataforma donde se llevan a cabo intercambios y se involucra a los estudiantes en empoderarlos en su proceso de aprendizaje mediante actividades, discusiones, investigaciones, etcétera. Él o la estudiante toma un papel activo y moldea su experiencia dotándola de un aporte crítico y dirigiéndola mediante el descubrimiento. Este tipo de aprendizaje le brinda la oportunidad de articular sus puntos de vista personales al respecto, y se dialoga en vez de disertar. Creo que esa es básicamente como la diferencia entre uno y otro.

**¿Qué características fundamentales del diseño deben contener los materiales educativos pueden potencializar un aprendizaje activo? Y ¿Cómo se aplica a un museo de arte contemporáneo?**

Pues mira, en el Programa Pedagógico del MUAC, constantemente estamos creando y probando prototipos, o sea, tú los conoces, bocetos, facsímiles, dialéctica, experiencias mismas, los videos de periscopio. Nuestra aproximación, considero, a las características experimental y colaborativa por que recibimos mucha retroalimentación de las comunidades para las que fueron diseñadas, y están en un proceso aún en el momento mismo en el que están siendo utilizadas o probadas. Entonces creo esas son como algunas de las características, las cuáles también están dadas en función de lo que se quiere explicar, eso nos da líneas sobre los procesos y estrategias que hemos de seguir, incluso sobre la materialidad de nuestro objeto, no es como que siempre decimos "ay no, tenemos que usar tal formato para tal evento, o proyecto o demás", sino que éste está supeditado a otros factores, respecto a cómo se aplica, quisiera puntualizar el hecho de que una parte del

público que asiste a un museo de arte contemporáneo aún no sabe qué es lo que va a encontrar, tampoco tiene todas las herramientas para hacer una interpretación de ello, y es por eso que son tan importantes los materiales educativos

#### **¿Podrías mencionar algunas teorías o autores que definan el aprendizaje activo?**

Bueno ahí yo te quería comentar que nosotros trabajamos principalmente desde el constructivismo y desde la pedagogía crítica. En el constructivismo, este se conforma como un conjunto de asociaciones simples o respuestas a estímulos, el conocimiento es un resultado de todos estos pequeños pasos, y la experiencia es muy personal, no está estandarizada. Las personas construyen conocimiento por sí mismas, asimilando conceptos e ideas individualmente, y un factor muy importante es el libre albedrío, a partir de la construcción de procesos mentales. Entonces este tiene que ver con vivir experiencias, hacer, observar, con descubrir, que este también es un método que ya había utilizado anteriormente que no es casual. Entonces el conocimiento como la forma en que se obtiene dependerá de la persona, no solo se van asimilando cosas nuevas, sino que se reorganiza toda la información con la que ya contábamos previamente. Entonces dentro de esta visión alternativa, la estructura educativa para cualquier tema y la forma en que se presenta al visitante, depende de las necesidades educativas que tenga este mismo visitante, esto no se trabaja desde un orden preestablecido o único, se permite al visitante establecer sus propias conexiones con los contenidos y se fomentan varias formas de aprender, entonces esta postura se me hace muy interesante; está vinculada también, bueno, consideramos a los visitantes como sujetos críticos, con quienes establecemos diálogos y procesos reflexivos, creamos en conjunto. Y esto tiene que ver con lo que llamamos pedagogías libres, una perspectiva compartida por Freire (Paulo), cuando refiere a la educación problematizadora, como aquella que cuestiona y lee el contexto. Esto nos lleva a nuestra segunda teoría que es la pedagogía crítica, y que es básicamente un conjunto de propuestas para la educación para la transformación social, entonces la pedagogía crítica nos ayuda a identificar urgencias sociales, artísticas, cuestiones importantes por atender en nuestro presente, para generar experiencias artísticas que sean relevantes y que detonen el pensamiento creativo como motor de movilización mientras se articulan redes de colaboración multidisciplinarias sostenidas. Y esto es muy importante porque se trabaja de manera comunitaria redes de colaboración e intercambio de saberes en la

comunidad y la institución, o sea no se plantea nada más desde la institución, entonces creo que, en ese sentido, el MUAC desarrolla modelos de gestión de investigación, investigación e intervención, inéditos y que parten de dos principios, "do it yourself" y "do it with others". Entonces *Hazlo tú mismo* y *hazlo con otros* creo que esa parte es como muy enriquecedora.

#### **¿Hay algún material educativo que tú conozcas de otro museo cuyo diseño consideres eficiente e innovador?**

Mira cómo te comentaba anteriormente, creo que los materiales educativos están sufriendo transformación súper importante desde el comienzo de la pandemia. Entonces por lo que considero que más que hablar de estos me parece relevante a agregar que abordar el tema de la implementación de Laboratorios dentro de los museos, ejemplos relevantes me parecen el *textil app* de Indianápolis Museo Ofiar -fe (REVISAR NOMBRE) que ve y analiza prototipos de manera directa con el público también con los que cuentan Museo Nacional Thyssen de Madrid que trabaja con estudiantes, docentes, laboratorio social, videojuegos, migrantes, muchísimas cosas, trabajan con este formato que es como muy horizontal muy democrático, parece bastante interesante, yo recuerdo que en el MUNAL siempre en todas las exposiciones había de espacios pensados como para hacer espacios de reflexión y pedagógicos, esas aportación se me hacía muy valiosa, porque siento que todavía no es algo que se implementa dentro de todas las instituciones, dentro de los museos sí debería de existir algo como estos espacios, entonces son dos cosas, por un lado son las exposiciones y por otro lado laboratorios que nos permitan probar otras propuestas, nuestros prototipos y de esta manera recibir una retroalimentación real de la gente que lo utiliza.

#### **¿Podrías definir el concepto de museología crítica y qué relación tiene con las dinámicas de enseñanza que ustedes utilizan?**

La museología crítica establece un marco de revisión conceptual del museo y de la museología en general, lleva la institución más allá de sus paredes, de sus espacios físicos, le permite compartir su colección, su investigación y sus propuestas con comunidades múltiples al tiempo que utiliza estos recursos en pos de acciones significativas para dichas comunidades, entonces la museología crítica aboga por la irrupción de discursos múltiples dentro del museo, en especial aquellos que han sido

silenciados por mucho tiempo, creo que eso es una característica importante de ello y por eso, si tú si tú recuerdas, dentro del programa pedagógico hay líneas de trabajo muy fuertes de inclusión en general, dentro de estas líneas de inclusión se trabaja con discapacidad, se trabaja con género, también en *Tejiendo Santo Domingo* (Programa actual del museo) se trabaja con lenguas indígenas, con memoria, es tener esta apertura de todos estos discursos que son muy necesarios.

#### **Podrías definir ¿a qué te refieres con modelos sostenibles?**

Y eso tiene que ver con una discusión muy actual que sobre la sostenibilidad y además sobre la pertinencia de nuestras propuestas, a ver si tienen un eco ahí fuera o si solamente estamos creando cosas que en realidad la gente no le interesa, o que no le están moviendo porque no son parte de su cotidianidad ni de su realidad.

Creo que la sostenibilidad en los museos tiene que ver también con la apertura a los discursos tiene que ver con cuestiones éticas, morales, sociales y como nosotros estamos mejorando la calidad de vida y retroalimentar ciertos discursos que tradicionalmente han sido dejados fuera, creo que también por ahí tiene que ver con los recursos con la óptima utilización de entradas materiales dentro de la exposición, que no todo se deseché, tal vez compartir con otros museos o compartir herramientas, reutilizar, para mí tiene que ver con eso, pero de la concepción más inmediata que yo encuentro es que sea la parte Social.

#### **¿Con qué materiales educativos cuenta el museo de manera permanente? ¿Y cómo fue su proceso de diseño?**

Bueno tú no habías mencionado, contamos con los videos de periscopio, qué es un material súper valioso, porque además es como una memoria viva del Museo, de sus procesos, que hay al interior. Yo quería abocarme más en esta pregunta, algo que hemos trabajado en los últimos años, que inclusivos, especialmente dirigidos a varios tipos de discapacidad, hemos tenido facsimiles que pueden ser tocados, cuya textura puede ser explorada, mapas hápticos, qué son estos también que pueden tocarse, cuadernillos en braille, con información general del museo, experiencias auditivas, recursos audiovisuales etcétera, y también hemos hecho uso de espacios muy específicos como el Espacio de Experimentación Sonora, que también habla sobre la experiencia auditiva.

Pero a partir de la pandemia nos hemos visto la necesidad de replantearnos el diseño y uso



de algunos materiales. Ya que lo táctil queda fuera de juego bajo esta nueva lógica sanitaria. Entonces es por ello que desde la segunda mitad del 2020 estamos trabajando en estrecha colaboración con los centros de atención para estudiantes con discapacidad de la SEP, tanto con sus especialistas como con sus estudiantes, quienes nos dan retroalimentación sobre prototipos y experiencias diseñadas, entonces cuando en la pregunta anterior hablaba sobre como nosotros estamos moldeando estos prototipos aun en el momento en el que se están implementando, me refería también a este tipo de experiencias que estamos teniendo con los estudiantes del CASI (Centros de Asistencia e Integración Social)

Y que hoy en día es bastante importante, porque si tú te das cuenta todo este como programa digital que tiene el museo hoy en día, uno de ellos es el throwback de las exposiciones, entonces justo estos materiales son donde se están reactivando, y creo que es como muy pertinente, en este momento donde no podemos estar dentro del edificio.

Solamente quería Añadir algo ahí, porque sentía, o sea hice como una analogía de qué funciona como la construcción de los mitos cosmogónicos, ósea son vigentes durante muchas generaciones, por su misma naturaleza, porque su relato no se puede abarcar o agotar en su totalidad, o sea está encriptado, se interpreta, es moldeable, deja huecos a la interpretación y no sólo se trata del contenido sino de habilidad para crear una forma versátil, siento que ese es la comparación con el tipo de material que tenemos que crear; al algo que sea tan versátil que nos proponga cómo está... sabes?... pues eso... como capacidad de interpretarlo.

**Como especialista ¿qué consideras necesario pudiera implantarse dentro de las propuestas de futuros materiales educativos del MUAC?**

Yo creo que lo inmaterial. Creo que nos falta explorar el peso de las palabras, los sonidos, incluso de la ausencia como detonadores de procesos, porque a veces como que nos estamos enfocando demasiado en lo que puede estar en nuestras manos, como compartir, donde pensamos que compartir tiene que ver con algo físico y nos olvidamos de esta otra parte. Entonces siento yo, que para allá puede dirigirse también la discusión.

**¿Tienen identificadas algunas necesidades específicas que los visitantes del museo pudieran tener para el desarrollo de materiales educativos?**

Sí, tenemos identificadas algunas de las necesidades de los visitantes promedio del museo y creo que nuestras acciones al respecto si están bien encaminadas, en lo que estamos trabajando ahora es en identificar las de los públicos que aún no son parte del museo, pero que es deseable en incorporar, por ejemplo, adultos mayores, niños, familias, nuestros vecinos del Pedregal de Santo Domingo con los que tenemos una relación muy estrecha, pero que no todos van al museo o son pocos los que realmente lo han vuelto parte de su paisaje, organizaciones que trabajan también con migrantes, hay muchas comunidades que nos interesan y consideramos que podemos nutrirnos mucho de ellas también, entonces estamos como en ese proceso en identificar y definir qué nos puede servir también, cómo es que puedo acercarnos a ellos, eso es el siguiente paso.

**Ante el escenario de la pandemia y que los museos han tenido que trabajar a distancia, ¿cómo podría proponerse a los materiales educativos para rescatar procesos de aprendizaje facilitados por los museos**

Pues Consideré que hoy en día la mediación busca involucrar activamente a las audiencias. A través de formas de comunicación como las redes sociales, las páginas web, incluso servicios de comunicación como WhatsApp, ya no puedes decir "nuevos medios" porque ya no son nuevos, ya está muy familiarizados con ellos y yo creo que a los museos nos interesa escuchar la respuesta de nuestras comunidades, ya no solamente somos un escaparate, nos estamos convirtiendo, es nuestro afán, al menos en instituciones sociales, y entonces la mediación que queremos proponer desde la mediación cultural tiene que estar ligada a las necesidades sociales actuales, a la sostenibilidad, a reclamos legítimos que buscan impulsar cambios necesarios entonces creo que son como un poco los parámetros que debemos tener al pensar esto.

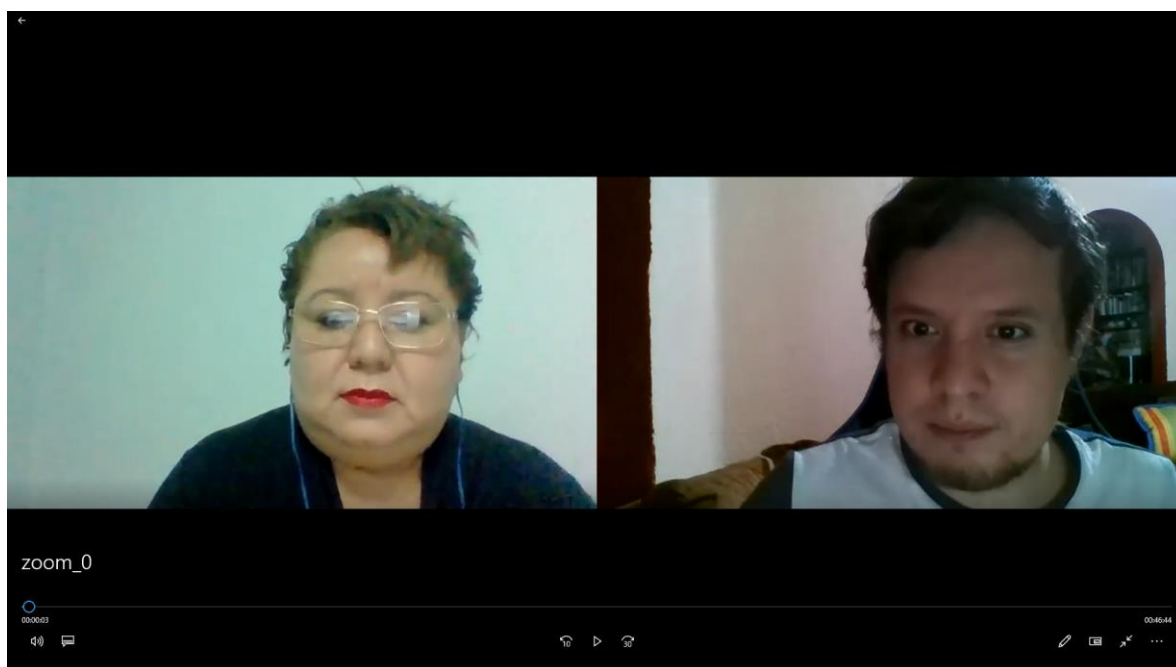
**El arte contemporáneo es más participativo que otros periodos históricos y muchas veces requiere la intervención del espectador para activar la obra, ¿Crees que esa naturaleza hace que sea un periodo en donde pueda tener más conexión con los procesos educativos?**

Yo creo que cada época ha tenido los procesos pertinentes y necesarios para su evolución social, tecnológica, económica y demás, sobre este tema hay una disertación que me parece muy importante decir, Ken Robinson Educación Shop es no sé si lo has visto, es un video que me parece bastante interesante, en este lado B, sobre la necesidad de contar con un sistema educativo que sea

acorde a las necesidades de nuestro tiempo, ya que el que existe actualmente existe bajo la lógica y de las necesidades de la época Industrial, está lógica de que nuestra escuela está ideada por bloques como los bloques de la fábrica de producción, sólo que son bloques (sin querer) con la edad los niños, tienen todos segmentados, funcionan alrededor de un timbre, una campana que nos dice "aquí termina todo" "ahora empieza todo", Entonces está como muy interesante la reflexión que tiene adentro, dice al respecto y por eso es que consideré que estamos en movimiento de transición muy relevante, en el que los últimos años se ha abierto la posibilidad a la experimentación desde la institución que es como el hueso duro de roer. Finalmente llegué hasta el centro y creo que ese período debe dar cabida a más conexión con los procesos creativos, entonces sí, estoy de acuerdo en eso.

**¿Quisieras agregar un comentario final?**

Hay tres cosas que me gustaría recalcar, la primera que es de Freire "la educación como un ejercicio libertad, de autonomía" la segunda "el acto educativo también representa una oportunidad para ser críticos dentro de la institución" y la tercera "pensar al museo como espacio para la posibilidad" eso se me hizo bellissimo, lo leí en algún lugar, no recuerdo seguramente en alguna en algún facsímil del ICOM (International Consejo Of Museum) pero se me hizo muy bello, el espacio para la posibilidad, entonces eso será nuestra discusión ¿qué tipo de prejuicios estamos cargando? y ¿qué tipos de etiquetas debemos de quitarnos, paradigma, para hoy trabajar la educación?



**¿Cuál es tu nombre?**

Mi nombre Aidee Vidal Trejo

**¿Qué cargo ocupas en el MUAC?**

Estoy en el Programa Pedagógico del MUAC como Coordinadora de mediación

**¿Cuánto tiempo tienes trabajando en la MUAC?**

En el MUAC desde que abrió en 2008 y en la UNAM desde 1993 antes éramos MUCA CAMPUS (Museo de Ciencias y Artes) la plantilla completa pasamos a MUAC que inauguró en noviembre del 2008 y bueno ha estado como muy padre la transición, desde que estoy en 2008 estoy en el Programa Pedagógico qué ha cambiado bastante del nombre en el Inter de esos años, pero ahí estamos.

**¿Puede hablarme un poco de tu formación?**

Mira César, yo estudié pedagogía en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) y me fue gustando mucho a licenciatura, primero pensaba que era más y más el trabajo con los niños y luego vas descubriendo que no, qué habrá un proceso pedagógico en donde esté un proceso formativo y otro proceso donde haya algo performativo, donde haya personas, todos los niveles educativos que incluye la pedagogía, si hay una interacción un contacto directo con las personas, también una

planeación y una didáctica que sería esa manera en la que vas a comunicar lo que tú deseas desde tu materia. No había imaginado estudiar pedagogía fue algo como más casual hasta cierto punto, yo quería estudiar muchas cosas antes de decidirme por la pedagogía, pero decidí hacer mi examen a la Universidad Pedagógica Nacional después de un par de años de haber salido del bachillerato y de repente me encuentro con que me quedo y digo ¡Guau!, voy a ver qué tal y de qué se trata, cómo está y la verdad lo que fui descubriendo y las aplicaciones que le podido que le puedes dar y le puedo seguir dando desde lo pedagógico que es mi área, para mí es muy importante, pero más que nada empecé así, muy de casualidad entre la pedagógica pero no tanto, también porque fíjate que en MUCA CAMPUS yo fui descubriendo el área del museo que me gustaba, eso lo vamos encontrando todos quienes de repente estamos en un espacio llamado museo, con esa oportunidad diaria de conocer las exposiciones y las áreas desde dentro, a mí siempre me llamo sobremanera la atención del área educativa. Me encantaba que estuvieran ahí aunque yo no estaba en esa área, cuando entré al MUCA CAMPUS siempre busqué o colaborar en los cursos de verano, hacerles los carteles, colaborar en su difusión y de alguna manera pegarme ahí para ver que aprendía yo, conté con la fortuna de que siempre me recibieron con las puertas abiertas todas las personas del área educativa, también creo que

dentro de los espacios de museo son un factor como muy importante siempre hay como una sonrisa al recibirte, ¿qué quieres hacer? Mira, vamos a trabajar, ¿por qué te interesa? Y bueno conocí y aprendí de muchas personas, la maestra Laura Coronado, de eso te hablo del 93 (1993), estaban ellas, los cursos de verano, Conocí a Lolita, ahorita no recuerdo ya los apellidos de todos, pero también fue un equipo súper numeroso y tú los veías, y ¿ahora qué hacemos con esto? ¿para que vienen estos niños? Y ¿ahora qué hacemos para un grupo más grande? Ver horarios de una visita normal, una visita muy especial, etcétera. Y todo eso lo viví y de todo esto aprendí bastante, después entré yo a esa área, después entre estudiar pedagogía y cuando recibí mi título, tuve la oportunidad de Graciela de la Torre, directora de entonces del MUCA CAMPUS, y también posterior directora del MUAC me dice "oye pues intégrate ya al equipo", yo regale una tesis de cuando me titule, ya de inmediato me integré físicamente al programa pedagógico y también me recibieron de manera increíble, Ricardo Rubiales, Miriam Barrón, parte de ese gran equipo que ahora es bien bonito seguir trabajando juntas, llevamos muchos años trabajando juntas, y Pilar Ortega también (posterior Subdirectora de Programas Públicos) de ahí ha sido algo bien hermoso, asumiendo yo misma dentro de mi pedagogía, de la aplicación de mi disciplina, pues ha sido como un total descubrimiento y también ir

conociendo, desde mí, el arte contemporáneo, esa transición para mí ha sido muy importante, también hubo muchos cambios en jefaturas, hasta el momento de llegar al MUAC y también, algo que también siempre voy a conservar, así como algo muy lindo, es que tuvimos oportunidad de colaborar en la realidad de programar proyecto educativo inicial del MUAC con personas que realizaron ese proyecto y no estuvieron necesariamente ya en la realidad de cómo funcionó, al diseñar el proyecto educativo fue planeado desde inicio por los cambios que te digo que hubo de distintas jefaturas y porque la idea el programa original se trabajó con asesores y todo lo demás, pero ya en la aplicación lo que había como programa pedagógico real estaba increíble, también tuvo que tener ciertas adaptaciones en la realidad de los espacios y las personas con las que se contaban para llevarlo a cabo también, ha tenido varias adaptaciones que también eso ha sido importante mencionar, no nos quedamos como estáticos sino como en un aprendizaje bien constante del día a día para ver qué podemos modificar.

#### **¿Qué exposición recuerdas te haya sido más significativa? y ¿por qué?**

Son muchas la verdad, fíjate que eso me lo han preguntado antes, ¿cuál es la exposición que más te ha gustado? Y ¿por qué? Me es bien difícil decir una César, más un poco pensando en los públicos, en los procesos educativos, en un acercamiento al arte contemporáneo, yo creo que una expo que deja mucha huella y observé que no solo en mí, sino fíjate que en varias personas que trabajamos en MUAC, fue una exposición que hubo a finales del 2009 y principios del 2010 del artista Cildo Mireles, es un artista brasileño, trabajar pues muchos formatos pero sobre todo lo que llamamos instalación y lo que más me gustó de la exposición de Cildo es eso mismo de ir descubriendo el arte contemporáneo con los públicos, con el grupo de enlaces (jóvenes que dan recorridos en el MUAC) y sobre todo, pienso, lo que tienen esas piezas, para mí deberían de estar en todos lados, para mí son muy introductorias el arte contemporáneo porque ahora en la etapa COVID y con todo distinto va a tener que haber algunas adaptaciones, a Cildo tuvimos oportunidad de conocerlo también y conversar con él como como equipo de educación y enlaces y ese momento también fue muy bonito.

¿Cuáles consideras que son los ambientes de aprendizaje en un museo de arte contemporáneo?

Pues yo creo que el ambiente de aprendizaje para mí tendría que ser siempre la experimentación, no solo como en un museo de arte contemporáneo pero sí, sobre todo, en

la interacción que tú puedas encontrar con algunas de las piezas o con el espacio en sí mismo, que te lleven a ese proceso de observación, de indagación y de descubrimiento, también eso es bien importante, ¿qué tiene que ver (por ejemplo) esto que veo, quizá con mi entorno? o con algo de mí, llevarnos a preguntas como ¿por qué me agrada o por qué me desagradó esta pieza? que sobre todo en arte contemporáneo hay piezas que están diseñadas específicamente como para provocarnos, son muy provocadoras. ya sea en su temática o en alguna sensación de trabajar con los sentidos, creo que esos son César, principalmente crear un ambiente de aprendizaje también es conversar con tu público, conversar contigo mismo y ver muchas, muchas maneras o de muchos escenarios posibles, hablemos en este caso de una pieza, que pasen en frente y que eliminen los juicios que uno tiene de ¿por qué estoy pensando esto de esta pieza? y por aquí que me hace sentir el otro, entrar no tanto en esta parte y eliminarla y seguir observando e indagando, ¿qué mueve de mí? y el ambiente sin duda en museos como el MUAC, dónde hay para donde el proceso lo puedes hacer tú solo o también con alguien más, puede indagar con hacer preguntas y establecer una conversación, el ambiente aquí sería más, sobre todo, de que no hay buenos, no hay malos y la libertad de expresar lo que tú necesitas.

#### **Para ti ¿cuál sería la principal diferencia entre el aprendizaje tradicional (con un carácter más pasivo de parte del visitante) y el aprendizaje activo?**

Fíjate que de repente me cuesta trabajo pensar o asumir que visitantes (o nosotros mismos) estamos pasivos frente algo, eso me cuesta trabajo, porque pienso que cada persona tiene su propio proceso de aprendizaje, lo que de otras personas podemos observar cómo pasivo pero que jamás sabemos ¿qué está ocurriendo ahí en esa mente? está observa y no expresa, pero no quiere decir que no está sucediendo algo interesante en esa mente. Me gusta mucho recordar a un profesor que en alguna ocasión viendo estos estilos de aprendizaje, nos comentaba ¿qué ocurre cuando dentro de un grupo hay personas muy calladas y cuando aún tú quieres que exprese no respondan a algo, no lo hacen o no participan? dice no presionen, aún en el silencio hay aprendizaje, y entonces pienso que sí son estilos que pueden parecer de repente más pasivos y que sin duda, me parece que ahí hay que invitar a que se expresen y también observar, pero sin presionar, la persona está haciendo su proceso y el activo, pues fíjate que aquí en MUAC, siempre cuando diseñamos algún

programa, incluso el programa enlace (recorridos en sala) que tú conoces y que luego sí por acá sale hablaremos de él, se dice ya mucho pensando en que nuestro visitante es un visitante activo de entrada, no que vine con esa disposición, sino que piensa, que siente, que vive, que expresa aún no en palabras, sino puede expresar con la mirada, pueden expresar corporalmente, hay muchas otras formas de descubrir que está pasando en un grupo o con las personas con las que tú estás trabajando en ese momento, pero si nos gusta como pensar que no asumir, no en el otro sino asumir que los niños, los jóvenes, los adultos, el adulto mayor y las personas pueden y son críticas, de un proceso y del momento en el que viven y que pueden también ser como seres activos, puede haber a veces una mayor disposición hacia participar en alguna actividad del museo o expresar lo que sientes con más libertad y otras veces puede no haberlo, pero eso puede ocurrir en las personas como de manera bien distinta, uno mismo puede visitar un lugar con un cierto estado de ánimo y sentirse como hay que ir a opinar, "quiero decir", "quiero esto", "quiero a ver" "quiero conversar" o a veces, quieres ir y hacer en un proceso de interiorización y de quieres escucharte a ti y esas veces no aceptas tanto un diálogo que pudiera estar, ya no prefieren espacios como el MUAC o como otros museos que cuentan con grupos de mediadores, pero si piensas sobre todo como que el sujeto es un sujeto pensante, activo, crítico y que puede ejercer esa crítica y autocrítica, es importante, (también si ellos lo desean) nosotros ir conversando acerca de lo que nosotros también pensamos de una pieza, de un artista, buscando enriquecernos como mutuamente, que también el aprendizaje a mí me cuesta mucho pensar esto de una sola dirección, yo sí pienso que el aprendizaje tiene no dos, sino múltiples vías como las que te mencioné, y a veces, será esa noción de intercambio, esa cuestión de diálogo te puedes constatar los intereses, los gustos, las aficiones de las personas y podemos hablar de mucho, de compartir nuestras vidas y a veces, contar la vida del artista, son como varias cosas que si es un mutuo aprendizaje entre las personas que conversamos.

#### **De los terminos que usan en el MUAC ¿Podrías definir el concepto de museología crítica y qué relación tiene con las dinámicas de enseñanza que ustedes utilizan?**

Mira me gusta mucho esa pregunta, te voy a definir César como yo creo conocerla, y de dónde he podido haberla visto de manera más cercana, en el año 2013 teníamos un menaje al maestro Mario Vázquez Ruvalcaba,

museógrafo mexicano que en el 71, 72, estuvo en unas mesas haciendo un planteamiento de la Nueva Museología, pienso que esa Nueva Museología da una manera diferente de ver a los museos, agregando este cambio de la Museología Crítica, también pienso en México hoy observó partir de esta intervención de Mario Vázquez de los proyectos que tuvo entre ellos la casa del museo o conocida también como la casa de Mario Vázquez hacen un parte aguas en lo que es la museología en México, sacando las piezas en este caso, Mario Vázquez fue museólogo en la etapa el que se crea el Museo de Antropología e Historia y está como a cargo de proyectos de museografía y, bueno así tuvo aportaciones importantísimas como el traslado de Tláloc y todo esto maravilloso, y posteriormente él fue también director de este museo y el proyecto que te decía yo de la casa de Mario Vázquez o la casa del museo, puede conocerse de las dos formas, si es un parte aguas importante porque lo que logra el maestro Mario Vázquez es sacar piezas originales del museo de Antropología para llevarlas a las personas que por algún motivo no tenían acceso o ya no podían llegar a veces, supongo, al museo de Antropología, y entonces eligió 3 zonas marginales una se llamaba, bueno le llamaban la Marranera en la zona de Tacubaya otro estaba aquí en la zona de Huayamilpas y otra en Santo Domingo, zonas como muy marginales y lo que él hacía era aquí en Santo Domingo, me platicaba, tuve la oportunidad y el gusto de conocerlo, entrevistarle y de que me compartiera, ahora sí que de primera mano, todo eso tan maravilloso, porque no hay un registro, sí hay pero no tan puntual como para fue eso tan maravilloso para mí, él me decía que las señoras se formaban a la leche a las 5 de la mañana y él se levantaba para estar afuera e invitar a las personas, junto con su equipo de trabajo y las personas que lo apoyaban, invitaban a que visitará el museo, bueno lo que la había montado de la casa del museo que fueron una especie como de cabañas, bueno como unas estructuras donde el montaba las piezas, entraban a visitar, entonces ahí mismo generan otros proyectos como que los vecinos empezaron a sacarse fotografías y así, luego las mostraban y todo, yo creo que es el momento de descubrir y replantear el museo, que un museo puede estar sí, en esa estructura distinta, qué es más que eso, que puedes salir, que puede llegar, que puede aproximarse a todas las personas, es un parte aguas y yo creo de lo que es la museología al menos aquí en México y el conocer a Mario Vázquez, lo que él nos narró y con la experiencia también de Graciela De la Torre, Muna Cann y cada uno de ellos, hace que el MUAC del 2013 lanzó un programa piloto de un proyecto que se llamó El MUAC en

tu casa, entonces sí creo que estos proyectos son así como parte aguas y muy importantes y sin duda es una manera diferente de ver también a los museos. un proceso también de reflexión en qué momento se encontraban los museos, cómo se están relacionando con sus públicos y una oportunidad gigante y abriendo los paradigmas de cómo comunicar y relacionarse con el visitante, sino también al exterior de los museos pero que incluye también un proceso de autocrítica de bastante importancia.

**El arte contemporáneo puede ser participativo que otros periodos históricos y muchas veces requiere la intervención del espectador para activar la obra, ¿Crees que esa naturaleza hace que sea un periodo que pueda tener más conexión con los procesos educativos?**

Puede ser, yo pienso que sí, me gusta como que ver el arte César, es que el arte para mí mueve todos los sistemas, tiene la potencia remover y pienso que todo en arte podemos conocer, como las vanguardias, clásico, más renacentista, todo ello, me parece que su momento fueron personas como innovadoras, buscaron tener cambios sociales y sin duda esos cambios sociales también generan cambios en los procesos educativos, quizás porque así lo observó, y también lo pienso, es que si alguna persona hace un análisis de una pieza que considere muy clásica, puede llegar a procesos reflexivos y educativos muy importantes, es un pretexto que en ella (la obra) ocurre, para mí en lo contemporáneo, me parece que muchas de las obras son de un corte muy social, muy reflexivo, el artista trabaja de forma individual o a veces lo hacen colectivo, tienen como muy definido hacia dónde quieren llegar, y a mí me fascina el ver que los artistas tienen una manera muy creativa los problemas sociales a través de su obra, y sí creo que el arte contemporáneo puede generar en la actualidad mucha más reflexión, hasta por el uso de la tecnología, con la facilidad de ver una pieza incluso a distancia, ahorita que estamos en pandemia, a veces que la pieza la puedes transitar, recorrerla claro, pero tienen asentamientos como muy claros, tiene aportaciones sociales muy importantes y sin duda un conocimiento mayor al momento en el que tú vives, ese momento en el que tú vives también puede ser muy aplicable a modificar tus procesos educativos, quizá haciendo a una persona que cuestiona más, que es que es más crítica con las estructuras, de la manera en la que nos relacionamos como seres humanos, hay tanta vertiente y tantas preguntas, que te puede responder a través del arte y conocerte incluso más, me encanta, por ejemplo, cuando vino el artista chino Ai wei Wei a México y decide trabajar una pieza torno a

los 43 de Ayotzinapa, un tema que de por sí ya era demasiado confrontatorio para algunas personas y que hace más visible a través del arte una situación de vida, ahora el día 26 se compraron 7 años de la desaparición forzada de los normalistas y como es que ahora nos puede llevar a conocer también, porque pasan los años y ahora una pieza que viste en un museo que habla acerca de los 43, te puede hablar también cómo se vivió o cómo fue esa relación cómo lo vemos como sociedad y sí, pienso que deja como una reflexión profunda, refleja también en los procesos educativos, pienso que sí.

**¿Con qué materiales educativos cuenta el museo de manera permanente? ¿Y cómo fue su proceso de diseño?**

De manera permanente. fíjate no solemos tener material permanente. nosotros trabajamos muchísimo más por exposiciones y siempre la propuesta es así, recuerdo ahora la cartografía infantil, que dijéramos ha sido el más permanente que hemos tenido ahora, ya no recuerdo cuántos años lo tuvimos, pero incluso de una primera impresión se hicieron adaptaciones y se hizo me parece que no una segunda sino que hasta una tercera, era un mapa del museo que pretendía que los niños de hasta 12 años registran su experiencia el espacio a través de las emociones que le había hecho sentir cada parte del museo, era una zonificación y había tanto los espacios públicos, como las terrazas, los patios, las salas de exposiciones numeradas del 1 al 9, espacios como el Ágora, que es un espacio educativo y si nos interesa mucho saber cómo las personas entre estas edades vivían ese proceso dentro del museo, es decir que aunque estaba diseñada para niños, los adultos nos las pedían, entonces se pudo haber trabajado quizá también una versión, o tal vez la misma, con adultos, que pudieran decir esta exposición estuvo fatal y te ponían la carita roja que era la carita como enojada, o sí lo habían pasado increíble en los pasillos porque quizá sería la convivencia positiva haya sido más en estos espacios que propiamente dentro de una exposición, porque les había provocado visita al museo ese día, quizá en un grupo escolar o quizá de forma individual, ahora recuerdo otro material que me gustó mucho, estoy tratando de pensar algo que nosotros estuviéramos utilizado Incluso en salas, recuerdo de Anish Kapoor en 2016, ahí todos nosotros como mediadores dentro del museo era mirar el diálogo con el público trabajando mucho, fue una exposición tan mediática con una difusión increíble, con pocas lo han tenido y entonces llegaban muchísimas personas y te buscaban de inmediato a ti, Entonces en el proceso de la mediación éramos más solicitados y más buscados, una

de las realidades es que a veces el grupo por muy numeroso que fuera, de 25 hasta 30 personas no nos damos abasto para poder atender al número de personas que había, entonces diseñamos unas tarjetas con 5 piezas que seleccionamos, las tarjetas eran de tamaño carta, tengo por ahí alguna luego te la enseño, trabajamos unas preguntas llamamos preguntas detonadoras de la mediación, las preguntas eran diferentes en cada una de las piezas, elegimos obras que no eran visibles para el público, elegimos 1 una pieza que estaba la pared que realmente sí tú no te movías, no podrías verla lo importante era que en visitante que no había estado en un recorrido o no hubiera tenido un acercamiento con un enlace pudiera tener una experiencia dentro del museo a través de estas propuestas de tarjetas que te invitaban a que visitarás esas piezas, hay quienes lo veían como un Rally, llegaban y te decían ¿tiene las tarjetas de rally? e y no, no era tanto la idea, sino más bien que localizarás las piezas, te contestara las preguntas y cuando las devolvieras podríamos, si te gustaba, conversar más acerca de la obra son de las piezas, son los materiales que tengo más presentes en este momento.

#### **¿Esos materiales se basan en alguna teoría de la educación?**

Mira, teorías educativas la verdad es que sí es algo que trabajamos y revisamos, pero no seguimos como solamente una línea de trabajo, la verdad es que es como un proceso, mucho de nuestro trabajo se basa justamente en pedagogía crítica y de ahí viene que nosotros pensemos en un visitante activo y uno pasivo, ya te mencioné que pienso del llamado visitante pasivo, en el caso de las tarjetas, de algo particular que trabajé esas tarjetas con en el equipo de ese momento de becarios, me gusta mucho como pensar en un planteamiento que viene desde la psicología que se llama las inteligencias múltiples de Howard Gardner, entonces yo creo que es una fusión, nuestro programa y nuestros planteamientos y para mí lo que es inteligencias múltiples, sin duda la pedagogía crítica y también muy pegados los distintos procesos y estilos de aprendizaje, sin duda pienso también que por más que le demos como muchísima vuelta todo, Jean Piaget y Vigotsky son como pilares, porque después sin duda hay otros pedagogos que también han sido innovadores, pero las bases siguen ahí, trabajar mucho el aprendizaje mediado que ya según planteamiento también de Vigotsky que sí tiene que ver con los aprendizajes y aunque ya más cercano, pero la base si viene de ahí, hicimos como una fusión, como por ejemplo en un taller o un material se llega a trabajar desde una sola perspectiva, pero en mi experiencia

César es una fusión yo no quitaría o diría que una corriente educativa es no positiva, siempre pienso que es como el mismo conductismo, lo que pudiera no gustarnos y todo eso, es lo que vemos y hacemos, primero en las aulas, yo creo que tiene uno que ver muchas más con ¿qué objetivo? y ¿a dónde tú quieres llegar? Y qué elemento puede ayudarte a llegar al resultado que tú esperas, en el inter del trabajo, del proceso, hay que hacer evaluación constante, de eso que está sucediendo, lo que tú buscas para que sucediera, y si estás haciendo más cosas distintas, situaciones distintas a lo planeado pues ver qué sucedió ahí, y yo digo siempre pensar en modificar y no quedarnos con lo mismo, ver este fue el planteamiento inicial, ¿que está sucediendo? ¿qué hacemos para que suceda? o ¿hacia dónde lo vamos a mover para que suceda? ahora pero sí comparto mucho por decirte, ahí vamos a trabajar este planteamiento no con una con teoría tal únicamente, para mí es una fusión y es un todo, porque también en el mismo MUAC, tanto de los integrantes del Programa Pedagógico somos un grupo bien multidisciplinario, así como también lo son los enlaces, que son los prestadores de Servicio Social. Y me parece que todo esto nos tenemos que enriquecer y por eso es que más pueden desarrollarse los proyectos con más miradas, con las visiones y sin perder el objetivo deseado.

#### **¿Qué características fundamentales del diseño deben contener los materiales educativos pueden potencializar un aprendizaje activo? Y ¿Cómo se aplica a un museo de arte contemporáneo?**

Fíjate César lo que es la Pandemia en particular ha enriquecido mucho como mi trabajo, y tal vez tú lo recuerdas a los Centros de Atención para Personas con Discapacidad, desde hace un par de años primera con Ángela Granados que se acercó a estos centros, porque ella trabajaba ahí y ella fue enlace y becaria de las primeras generaciones, y ahora seguimos manteniendo esa relación con Los CAEDs, pasa que en presencial el máximo logró que habíamos tenido de con el trabajo de personas con alguna discapacidad había sido el desarrollo de recorridos en sala, y la verdad es que se podría decir muy fácil, pero ha sido un crecimiento de años y años, porque tú sabes también que nuestro equipo de trabajo cambia cada 6 meses y algunas personas se quedan con nosotros un poco más de un año, y eso ya lo podemos aprovechar un poco mejor, la pandemia César hace que se rompa totalmente el esquema de nuestras las vidas y demás, ya lo que teníamos muy establecido en el trabajo con personas con discapacidad, como era recibirlos una vez al mes en el recorrido que le llamamos Recorrido para

todos, en donde vaya que nos dividiáramos a las personas por la discapacidad que tuvieran, física motriz, intelectual, psicosocial también, dividimos por museo y luego bajamos material, tú generaste incluso también mucho material para ellos, material didáctico pudieran tener algo que poder tocar en el caso los débiles visuales, poder tocar alguna textura o algo mucho más similar a las piezas, nosotros hablábamos, trabajamos también con audios, para ir encontrando juntos una manera de que el museo fuera realmente para personas con discapacidad y se sintieran cómodos, a gusto de visitar, generamos sin duda aprendizajes mutuos, ahora que no esta cuestión física y no esta cuestión presencial, ya nos pusimos a conversar mucho con Avelina Rodríguez del CAED y es nuestro principal contacto ahora con los CAEDs y lo que fue sucediendo César, para mí es bien afortunado, seguimos trabajando en eso, comenzamos a desarrollar materiales que le llamamos Adaptación de materiales para personas con alguna discapacidad y fuimos pensando en ¿cómo comunicamos a la distancia? lo que sería interesante para ellos, incluso a presentarles el museo, fuimos haciendo una selección equipo, ese equipo tomó un curso en atención para personas con alguna discapacidad y de ahí nos fuimos dividiendo en equipos, después de hacer estos equipos seleccionamos piezas que en este caso Avelina yo pensamos que potencialmente de mucho desarrollo para personas con discapacidad y cada equipo con el curso te tomó, con sus experiencias en museo, ha ido desarrollando estos materiales, tuvimos una primera fase, hicimos una presentación que pienso que fue muy importante, ya vamos en una fase 3 pero pienso que cada vez más, no solo los museos los espacios ,sociedad la sociedad y todo debe ser más incluyente.

#### **¿Hay algún material educativo que tú conozcas de otro museo (que no sea el MUAC) cuyo diseño consideres eficiente e innovador? ¿Por qué?**

Me parecen muy interesantes los materiales educativos del Museo Thyssen de Bornemisza. Cuentan con una diversidad de actividades y de materiales para los docentes y familias además de un uso de la tecnología también importante. Otros museos que me parecen sumamente interesantes en sus propuestas educativas, son el Centro de Arte dos de mayo y el MACBA de Barcelona, cuando el responsable del área educativa era Pablo Martínez, en ambas instituciones. Son materiales con un corte crítico muy interesante de construir conocimiento juntos y en comunidades.

**¿Tienen identificadas algunas necesidades específicas que los visitantes del MUAC pudieran tener para el desarrollo de materiales educativos?**

Pienso que hay que generar propuestas diversas para todos los públicos: niños, adolescentes, adultos y adultos mayores además de las personas con alguna discapacidad.

**Ante el escenario de la pandemia y que los museos han tenido que trabajar a distancia, ¿cómo podría proponerse a los materiales educativos para rescatar procesos de aprendizaje facilitados por los museos?**

El contexto de la pandemia nos llevó a desarrollar el trabajo a distancia y con ello el desarrollo de materiales pedagógicos que principalmente se realizaron en video (audiovisuales) para continuar el vínculo con los públicos.

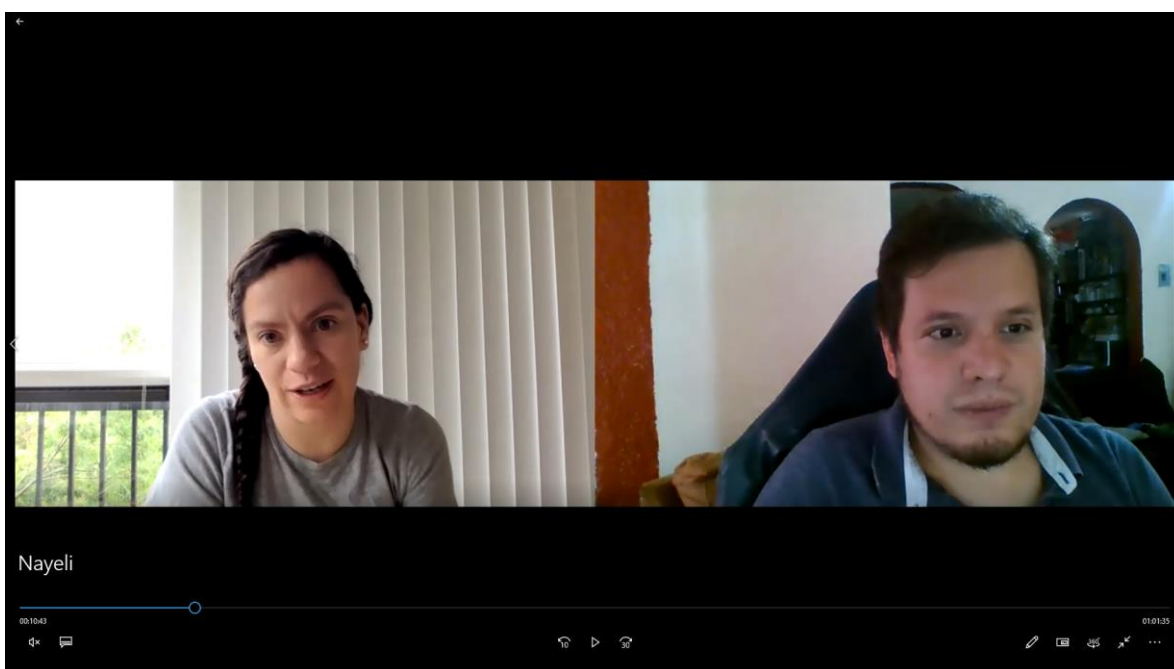
Dentro de mi coordinación se realizó un curso de formación para la inclusión y la atención a personas con discapacidad visual, auditiva, motriz, intelectual y psicosocial impartido por los Centros de Atención a Estudiantes con Discapacidad del Bachillerato de la SEP (CAED), que son nuestros grandes

colaboradores. En el curso participaron integrantes del Programa Pedagógico, Becarios, Enlaces y estudiantes que realizaron sus prácticas profesionales. Las adaptaciones consisten en seleccionar una obra de arte y generar una narrativa para compartir en qué consiste la obra, eligiendo un lenguaje accesible y colocando subtítulos, audios y Lenguaje de Señas Mexicano LSM, generando materiales audiovisuales cada vez más inclusivos.

La primera fase de los materiales en los que generamos 4 videos, se presentó a alumnos de los CAED de CDMX y de los estados de la república, llegando aproximadamente a más de 700 personas en distintas presentaciones.

También hemos realizado cápsulas hechas por los Enlaces en los que hablamos de la arquitectura del edificio o de espacios como el Centro de Documentación Arkheia entre otros, acercándonos de esta manera a los diversos públicos a través de las redes sociales.

Veo importante continuar estas iniciativas, pensar y generar nuevas formas de acercarnos a los diversos públicos en su relación con el arte.



**¿Cuál es tu nombre?**

Soy Nayeli Zepeda.

**¿Podrías platicarnos un poco de tu trayectoria?**

Empecé y estudié historia del arte; soy historiadora del arte. Tengo un máster en museografía interactiva y didáctica. Empecé a trabajar en el departamento de educación del Museo de arte contemporáneo de Monterrey, ya ahora no necesariamente trabajo en tantos de educación de museos, primero y era coordinadora del área de investigación y recursos didácticos educativos, ya no me acuerdo ¿viste? y básicamente lo que hacía era desarrollar materiales educativos que iban desde las hojas de sala, por ejemplo, hasta materiales para maestros o sea como que los materiales que se le daban a voluntarios o a gente de servicio social para dar recorridos o cosas así. Eso, por ejemplo, realizaban las actividades educativas y hacía que los talleres, cursos que fueran, como que se alinearan a los contenidos curatoriales, sobre todo. Era como que el enlace entre curaduría y educación. Y seguí trabajando un buen rato en eso, en otros espacios como el Museo de Arte de Sonora, no trabajaba ahí presencialmente si no era más como una externa. Después de eso, también he trabajado con la Secretaría de Cultura y con el Consejo para las Artes de Nuevo León.

Es que no, no tengo bien el nombre, pero te lo voy a mandar, y, por ejemplo, ya lo que hacía ya era como que otras cosas, cuando

trabajaba con ellos, ya CONARTE, es su abreviatura, ya era como que otro paso más que nada los materiales nada más, sino que ya diseñaba espacios lúdicos o de mediación. Ahora todo eso cambió porque como que, igual viene bien para ti, para esta entrevista porque creo que me causaba muchos problemas que diseñábamos materiales, diseñábamos espacios y como que así parece que, casi parece que los diseñas empíricamente, ¿no? Ah pues se me ocurre como que las personas o los públicos van a venir familias, entonces pue saco un cuadernillo de actividades, con el contenido que yo creo que ellos deberían de saber, creo que deberíamos de comunicarnos, y quizás sin ninguna metodología, quizás sin como qué, objetivos claros, objetivos que se pueden evaluar, sin evaluaciones, más que vimos tantos cientos de materiales, ¿no? O sea, como que entonces todo eso empezó a causar muchos problemas y lo que hice fue como que estudiar más procesos de diseño, como que creo que cuando nos conocimos estaba justamente en eso como que estudiando desing thinking. Entraban personas y para como que poder yo tener un proceso de diseñar estos espacios o estos materiales. Y luego todavía me fui pasos más atrás porque decía: creo que uno de los problemas generalizados (estoy generalizando), pero uno de los problemas es que, entre nosotros, o sea los que trabajamos por ejemplo en el departamento de educación, todos los que trabajamos en todos los departamentos de los museos, cómo que predicamos mucho y nuestros procesos no son coherentes con lo

que predicas. Hablamos de mediación en salas, pero entre nosotros no mediamos, o sea no acordamos, no se aprecia el disenso para crecer.

Entonces, ahora como que he estado trabajando más otros temas que tienen que ver con la mediación entre las personas y, por ejemplo, estuve trabajando todavía, ahora voy y vengo con el programa cultural CEMSAC en Nuevo León que es una colección muy importante en México y para el norte del país, sobre todo. Con ellos lo que hice fue guiar como que el diseño del programa educativo, pero en realidad como que la intención era un poco que el programa educativo fuera todo, o sea que, trabajamos, como que en conjunto quienes se encargaban de curaduría, quienes se encargan de redes sociales, así como que íbamos trabajando en conjunto, todos los contenidos. Y ahora, por ejemplo, bueno escribo a veces escribo para revistas académicas, espacios, libros o cosas así, pero no me gusta tanto, entonces escribo para Nodo Cultura, allí escribo lo que yo quiero. Me gustaría decir que pasa por muchos filtros, pero no pasan por muchos filtros, pero también es como que te expones. Estoy con este grupo de educadores de museos que empezó por ahí del 2018, hicimos un encuentro con la ayuda de Cultura de Hacienda y, con ayuda del Franz Mayer también, pero allí como que, el protocolo y una institución de repente como que nos permite imaginar todavía más, salirte un poco de la caja o incluso hasta hablar de cosas que son importantes para los educadores. Entonces en 2020, hicimos un

encuentro virtual y ya totalmente independiente. Como que ya se habló, no tanto (me hubiera gustado un poco más) se habló poco más de cosas que, que no se habla normalmente o criticamos un poco más.

Y también estoy en un grupo que se llama *Imparte* en los Estados Unidos, bueno yo estoy en Seattle, y ya ves que de repente voy a México, ¿no? En estos últimos tiempos no, pero estoy con *Imparte*, que es un grupo que inicialmente surge como para construir museos e instituciones culturales más diversas, equitativas, inclusivas y accesibles. Ya ahora como que ha cambiado un poco porque ya se piensa más directamente en instituciones antirracistas y prácticas liberadoras, ¿no? Como que ya se pasó a otro nivel, y con ellos, por ejemplo, damos talleres, cursos; tenemos materiales y se trabaja no solamente con museos, por ejemplo, con teatro y bibliotecas. O sea, es muy como que con cualquier institución cultural que tenga alguna semejanza con el museo. Y ya.

**Bueno, Nayelli. Pasaría a preguntarte respecto a los materiales educativos. Bueno, primero ¿cuáles consideras que son los ambientes de aprendizaje en un museo de arte contemporáneo? Estaría hablando primero del museo de arte contemporáneo, no tanto de otros museos. Y ¿Cómo crees que esos ambientes de aprendizaje se relacionan con el diseño? Antes de hablar de los materiales.**

Ok, creo que, en el museo, en todo el museo, pero especialmente en la de arte contemporáneo, creo que todo espacio puede ser una probabilidad de aprendizaje, o sea sí, creo verdaderamente en esto de que en todo momento y en todo lugar hay una oportunidad de aprendizaje, o lo estoy pensando físicamente, como que no sé exactamente a qué te refieres con el aprendizaje.

**sí, es que haz de cuenta, bueno, ya las siguientes preguntas irán más enfocadas a los materiales, como tal, pero como yo estoy basándome en mi investigación de aprendizaje activo y de teorías de la educación, nos hablan del ambiente y si hablan del ambiente como físico, pero también del ambiente como personas, objetos y servicios.**

Ok bueno, yo creo que todo el espacio es como que da esta posibilidad o es como que susceptible de ser llamado, como que este ambiente o entorno de aprendizaje sobre todo en el museo de arte contemporáneo, porque siento que el arte contemporáneo no puede escapar de su contexto, sobre todo porque está sucediendo en este momento. Entonces quizá el arte como que anterior ya lo estamos viendo con otra mirada y un poco con mayor

lejanía, no digo que no tenga relación con su contexto. Sí, pero ya lo estamos viendo un poco de lejos y el arte contemporáneo siento que no, definitivamente no puede escapar de eso, o sea para mí obligatoriamente el arte contemporáneo debe tener como que un aspecto social y político. Como sea que sea, pero lo tiene, entonces por eso creo que quizá automáticamente no sé, pero pienso que como todo espacio puede ser un espacio de aprendizaje.

Creo que, a distintos niveles, no estoy diciendo que uno sea mejor que el otro, pero en distintos niveles en distintas capas sobre las personas, por ejemplo, desde las personas que están en curaduría o las que están en biblioteca, las personas que están mediando en salas o las que están mediando de alguna otra manera, creo que todas esas personas como que están promoviendo el aprendizaje. No necesariamente el departamento de educación o el departamento de mediación, sino incluso el departamento de comunicación, ¿no? O sea, como que creo que también el ¿cómo que al comunicar? o sea como que creo que casi todos los departamentos que sean administrativos, pero quizás los departamentos, eh quizá no lo saben, pero realizan procesos como que educativos, procesos de aprendizaje. Creo. Sí, y esto tiene mucho sentido porque el área de comunicación, pues ahora manda un mensaje y debe de tener determinadas cualidades o sea quizá el objetivo no es meramente educativo, de "estos son los reactivos", "cumpliste con estos objetivos", pero hay un proceso, creo que eso es como lo valioso y él y esto entre la otra parte de la pregunta sí, sí justamente como lo relacionas con el diseño.

Al diseño ¿qué diseño? como el proceso tipo, por ejemplo decir "i thinking". El proceso de diseño o...

**Sí, ahorita por ejemplo que ya vayamos el producto de diseño de materiales, pues si hablaríamos de un diseño de soporte, grafica o demás, pero estamos hablando de ambientes puede ser del diseño arquitectónico, ahorita mencionaste a las personas.**

Sí... pues es que como que es una construcción, creo finalmente, por eso se relaciona con el diseño, pero finalmente como que el museo es una construcción, o sea, quizá construcción con muchas algunas, con muchas faltas. Yo soy un poco destructora del museo en el sentido de que creo que no es suficiente, que creo que este se vende mucho, pero en realidad no tiene gran cosa que ofrecer, bueno sí tiene mucho que ofrecer, es que como me estás grabando ya me estoy regresando, o sea como que siento que se vende mucho, pero lo que ofrece es bueno,

pero no es lo que vende, o sea sí. Entonces quizá lo vería más como que podría pensar esto de los ambientes de aprendizaje además pensándolo relacionado como que todo en el museo es una construcción o un constructo. Y es un proceso o sea el museo también es un proceso, quizá en ese sentido, pero no estoy tan segura.

**Tú podrías definirlo, desde tu perspectiva, ¿cómo entiendes la museología crítica?**

sí, quizá. Estas preguntas son muy buenas porque estaba en una junta y estábamos hablando de que no se trata de definir las cosas, no tienen que ver con citar a los demás sino nosotros saber definir nuestra propia práctica, y quizá eso es suficiente para evaluarnos, ¿no? Entonces, quizá no lo voy a responder como está en los libros, pero voy a decir lo que es para mí la museología crítica. Creo que para mí la museología crítica y el valor que tiene, es por una parte que ver es que retoma el proceso de negociación, la mediación ya no lo veamos como unidireccional sino, pues yo tengo esto y tú tienes tal cosa entonces intercambiamos, mediamos, vemos que qué cosas nuevas pueden salir de esto. Ese es un aspecto que para mí es la museología crítica. Refiere como que al museo un espacio de negociación, pero pues luego de repente las personas cuando escuchan "negociación" como que no les gusta tanto entonces por eso lo refiero ya mediación. El otro aspecto que creo que es importante dentro de la museología crítica o para mí, la define y por eso la retomaría y si no dijera eso quizás la retomaría tanto, pero es el cuestionar el rol del museo, que es como que siento que por... sí quizá, en cierta forma por primera vez ya como que el libro se ha dicho empiezan a cuestionar un poco cuál es el rol del museo y si tiene un rol cívico porque no vemos este rol cívico, ¿no? Como que da hasta herramientas o cómo que ofrece la posibilidad a las personas quienes sean que sean. Sea cual sea la relación que tienen con el museo, de cuestionarlo y decir: pero si eres museo y pero que deben hacer un museo y por qué estás haciendo esto. No digo que es una definición, pero para mí esos son los dos puntos de la museología crítica.

**Me interesa saber más, como tú entiendes el concepto. Te haré la pregunta respecto a educación. ¿Cuál es la diferencia entre un aprendizaje activo de uno más tradicional?**

Una diferencia para mí importante es que, de pronto me da la impresión de que un aprendizaje tradicional no considera, esta idea de currículo oculto, siento que esta comunicación tradicional y eso es como que uno de sus grandes saberes debilidades y no considera que este aspecto de cómo estamos



aprendiendo, cómo esta nuestro cuerpo, cuál es nuestra posición, como están nuestros compañeros, o sea como la persona que nos guía sea nuestro profesor o además mediador, que actitud está tomando y como todo eso como que incide en la forma en la que nosotros aprendemos. Creo que, para mí, la educación tradicional es eso; no considera eso. A diferencia quizá de una o qué bueno yo no soy experta en educación, no soy pedagoga ni nada, pero como que me parece que los movimientos que ha habido en educación y estos cambios que están para mí, como que los puedo relacionar un poco, con el cambio que ha significado la museología crítica, es que precisamente lo que te estaba diciendo, así de que pues, o sea como que cada quien tiene su propio proceso, cada quien tiene sus propias preguntas y como que es un poco más libre, en el sentido de decir, encontramos cosas en común, encontramos las diferencias y como que trabajamos con eso, pero eso también es invisible. Siento que para mí esa es la diferencia.

**Perfecto. Ahora sí, tú como especialista ¿qué características fundamentales del diseño consideras deben tener los materiales educativos para potencializar esto que mencionas de currículo oculto?, podría alejarme un poco de la pregunta escrita y relacionarla a lo que me estás diciendo, pues precisamente que el material ya no sea tradicional como un folleto que lees, sino que ya pudiese ser más esto que tú mencionas del cuerpo y convivencia de los demás.**

Ok, creo para mí lo que debería tener de características si lo tuviera que resumir, creo que quizá son 3 puntos. César es que no estaba tan preparada para esto. Uno creo que es el que tiene que llevar con un proceso de investigación y dentro de ese proceso de investigación está conocer y escuchar a las personas a quien se les va a dirigir este material o recurso, o sea como que tiene que tener obligatoriamente esa parte para que sea ya se notó su trabajo y todos trabajamos así y tenemos tiempo y los recursos y demás, pero esto es un escenario ideal. Creo que debe haber investigación. La otra es que creo que los objetivos deben ser claros y relacionados a un objetivo educativo o de aprendizaje porque generalmente es así, porque siempre hacemos hojas de sala, pero ese no es un objetivo, ¿no? Cómo tener objetivos claros. Y el tercero sería que se pudieran evaluar esos 3 objetivos; que tuviera una evaluación. Para mí esos serían los tres puntos.

**Perfecto y, desde tu perspectiva, tu potencialidad, especialmente un aprendizaje más activo, ¿Tú crees que eso**

**será desde la estructura del contenido del material? o desde su diseño ya hablando con soporte, identidad gráfica, sus colores y demás, etc.**

Yo creo que desde incluso antes, para mí, creo que este es el momento en que estás concibiendo o estás identificando la necesidad de un material educativo, pero que desde antes debe como que debe haber esa consideración.

**Perfecto. Ahora te quería preguntar ¿cuáles son los materiales que tú conoces? Que puedes incluso decir como los más tradicionales y los que has visto como más innovadores.**

¿Cualquier tipo de museo en el museo de arte contemporáneo?

**No, ahora sí quieres en cualquier tipo de museo.**

Ok, materiales educativos, que considere educativo o que me digan que son del departamento de educación.

Justamente, haz de cuenta que ahorita que estoy haciendo esta investigación porque para algunos hasta el catálogo, pero yo veo que se basan del departamento de educación y menos académicos.

Bueno, por si surge del departamento en conjunto con el área de educación los textos, por si se trabaja con la educación porque en alguna ocasión a mí me tocó hacer como que siempre el vínculo entre otros departamentos y educación, me tocaba trabajar también eso, museografía. He trabajado con la educación para responder como que a lo que tú quieres, o sea como que lo consideraría también como un recurso y luego quizá la misma obra, es un recurso educativo porque no sé si has visto o revisado la diferencia entre el recurso didáctico y educativo.

**Me encantaría que pudieras hablar de esta diferencia.**

Ok también está, es que se usa, como que, las personas siempre usamos como que los términos como queremos y en realidad está bien, mientras sepamos, ¿no? Pero sí es verdad que usan mucho el término del "recurso didáctico", como que es algo más divertido o algo más como para niños, pero también hay varios, no es como que algo que he trabajado, pero son cosas que he leído porque alguna vez me preguntaron ¿cuál es la diferencia entre pedagogía didáctica y educación? Y entonces así de que sí, o sea, bueno para alguien que no estudia entonces es bastante complejo. En España lo que se trabajaba o los que trabajamos como recurso didáctico, es aquel que desde el principio se diseña, voy a ser reiterativa, pero con esa intención didáctica, pero qué quiere decir eso que se define, por

ejemplo, un problema didáctico y tiene que haber una solución didáctica. El problema generalmente va a estar relacionado un poco al trabajo en la escuela, no. Entonces son como que conceptos muy desde mi punto de vista, muy escolares, de que el problema didáctico es "esta la mujer en la Revolución Mexicana", entonces ¿cuál va a ser la solución? es que, las personas sepan 3 nombres de mujeres de la Revolución Mexicana y entonces diseñar el material para que aprendas esos 3 nombres. Es como que eso, ósea en que cuando se considera o lo que trabajamos "del recurso didáctico" era algo bastante cerrado a mi gusto. En cambio, lo educativo, mientras mantenga ciertas cualidades comunicacionales y también educativas.

Pensando en eso, para seguir contestando, pensaría en las hojas de sala, los materiales para maestros, como que estos cuadernillos de actividades generalmente son para familias, los folletos, también bueno, pero eso tiene que ver con los textos. Quizá no son exactamente eso. Los kits que les llaman "kits didácticos" que traen diferentes materiales para que estés trabajando en salas, por ejemplo, nosotros trabajamos con listones para marcar la distancia este del muro con respecto a las personas, o sea los kits que están también las maletas didácticas, vídeos; los vídeos de procesos, entrevistas o sea como esta media que te permite con que, nuestros recursos audiovisuales que también te permiten como que absorber o aprender algo, o escuchar algo, pues también de esto yo no sé, es más para niños pero como este bloques de cosas, como que estos módulos interactivos; las salas lúdicas o todos los espacios de mediación. No son ni folletos ni hojas, tome las personas sí también como que no son objetos que se ofrecen a la persona, son como itinerarios; algunos museos tienen que itinerarios. O estos materiales, bueno son como cuadernillos que son para colorear. A mí no me gusta, pero los hacen mucho, más en la pandemia, son rompecabezas, pero viendo la pantalla ¿cómo hago para que aprenda?

**Justo, te quería preguntar tú qué sabes muchísimo de materiales educativos, ¿qué consideras que podría ser el futuro de los materiales educativos?**

Esta pregunta si me gusta, o sea que estaba preparada porque lo he repetido mucho en las últimas semanas, pero es que me gustaría que, para pedir a futuro que los materiales o en los materiales se percibieran como que la renuncia del museo o del departamento educativo a considerar que su conocimiento es el más importante o el más potente, entonces pensaría que sus recursos lo que deben de hacer posible es que como que deberían dar la

posibilidad de que las personas pudieran, sintieran y fuera realidad que están contribuyendo con su conocimiento. O sea, renunciar al poder y abrir a que las personas contribuyan.

**Interesante respuesta, ahora bien, ¿Hay algún material si consideres que hayas visto en algún museo y digas: esto es innovador? Ahorita ya mencionaste lo del MoMA.**

Creo que sí es verdad que el MoMA innovó en algún momento, pero estos últimos años ya no van conforme a nuestra coyuntura que estamos viviendo en una pandemia, estamos como que al menos aquí en Estados Unidos todo el movimiento del *Black Smart*, aunque venía creo que desde el 2013 una cosa así pero se recrudesció mucho con los asesinatos a las personas negras entonces como que creo que el MoMA ya perdió un poco ese encanto, porque no ha sido empático con sus empleados y eso es como que ni con sus artistas. Un museo, por ejemplo, de aquí, que a mí me gusta mucho lo que ha hecho es el Oakland California que ellos; César no sé si eso se los compartí, ya pasaron muchos años, pero ellos por ejemplo, para re-diseñar una sala dedicada a la historia de California, lo que hicieron fue hablar con la gente, o sea como que se acercaron a la gente y como que dijeron, pues queremos escucharlos, queremos saber, nosotros consideramos que la sala debe de tener estos textos. Ustedes que piensan, y entonces empezaron a trabajar con la gente, empezaron a trabajar y me parece innovador en cuanto a su proceso, ¿no? Empezaron a trabajar con la gente empezaron a trabajar con otros departamentos, entonces tenían para revisar los textos tenían un grupo de curadores, museógrafos, educadores, visitantes, amigo del amigo y cómo que fue muy interesante el resultado. Empezaron a trabajar con prototipos y que también es algo que es muy útil para poder tener retroalimentación y, lo padre como que también de todo este proceso es está documentado y está publicado y es como que eso a veces también resulta innovador cuando publican y comparten los procesos, pero el Oakland es un museo aparte, muy por ejemplo, tienen un consejo de jóvenes, tienen consejos de maestros, tienen consejos de personas que hablan español, de hispanohablantes porque están en California, entonces hay muchísima gente. Siento que, eso en cuanto a proceso en cuanto a rigor en el proceso, en cuanto a dejar de trabajar aisladamente y así me parece totalmente innovador, ¿no? Claro que ahora o como lo que decía del MoMA, creo que o al menos para mí, ya no evaluó tanto al museo de “#estuvo bien padre” este “hicieron como que este no sea un recurso bien bonito”, no

**Como si fuera un producto material.**

Si, o sea, ya no evaluó tanto, en eso sí no ya me pongo a pensar ¿cómo trabajo? como que ¿cómo trabajo el equipo educativo? por eso sobre todo el primer año de la pandemia, cuando empezaron a sacar un montón de cosas en redes sociales decía: esto me parece una porquería, porque escuchaba a mis amigos colegas que se quejaban, decían es que no he dormido porque me piden y me piden cosas. Y entonces para mí es muy difícil evaluar un producto si la persona básicamente fue explotada para que lo creara, entonces, pero creo que lo que el Oakland hace un buen trabajo. No tengo miedo y todo eso, de que sus procesos sean terribles, entonces diría que el Oakland.

**Perfecto, si tú tuvieras la premisa de querer diseñar un material ¿cómo te acercarías a los usuarios de ese material para detectar sus necesidades? ¿tú cómo te enfocas para saber todo lo que se necesita?**

Creo que, primero como que generalmente la decisión a veces de que de que exista un material no viene de uno, si no viene de otra persona que diga: “hay que hacer un material para, para algo” ¿no? pero a mí lo que siempre me ha gustado hacer cuando tengo que hacer algo así, es sentarme en las salas, sin hablar con nadie, ósea, es como que quedarme y quizá llevar como con tipo de tracking donde identifique dónde se paran más las personas o qué actividades hacen más seguido, ¿con quién interactúan?, por ejemplo, si siempre interacción con el guardia o no interactúan, o sea como que quizá hacer ese tipo como que de observaciones primero, porque creo que es este o sea como que siento que te da mucha información y quizás posiblemente ya sería como que acercarme a hablar con las personas de forma muy casual, como que no tanto no estoy pensando en mi primer paso pues no es una entrevista formal, es como que platicar. Justo ayer que estaba en una conferencia, para mí como que irme a platicar con las personas que visitan el museo no se vuelve tanto de ahí de “te gusta el museo” o algo así, sino el dejar que las personas hablen que te comuniquen cosas y generalmente terminan diciendo: a mí no me gusta venir aquí, tengo que venir a ver porque a mi hijo le pidieron la tarea o porque me mandaron de tarea este y que empiezan a contar cosas sobre el museo que tú no sabes o que el museo nunca ha sabido que las personas piensan que eso es como que desde la conversación casual; eso es mi primer acercamiento. Ya después, por ejemplo, lo que hicimos en *educadores* para el encuentro virtual básicamente abrimos una convocatoria a las personas así de que ya se quieran conectar y armar el encuentro con nosotros,

vamos a estar platicando y, entonces hicimos como 5 preguntas una pregunta era ¿qué día les queda mejor? ¿Qué horario les queda mejor? este ¿qué temas quieren hablar? ¿Qué personas quieren que invitemos? a los analistas que hay grabación de la conversación como que ya estructuraría, como que algo así, pero lo importante siempre es hablar con las personas o con los usuarios desde la confianza, que se sientan en confianza para decirte: no esto no va a servir.

**Perfecto, ahora me gustaría aterrizar al contexto de la pandemia, entonces, bueno tú crees que ahorita cómo podría proponerse que los materiales educativos. Bueno, es complejo porque los museos cerraron hace mucho tiempo y los materiales educativos tenían la oportunidad de funcionar desde fuera del museo. Pero tú crees que ahorita, también desgraciadamente muchos materiales estaban pensados para utilizarse dentro del museo; no desde fuera, entonces ¿Cómo podría proponerse los materiales educativos para destacar posibles procesos de aprendizaje que faciliten los museos obstaculizados por la pandemia?**

Ok, sería usarlos en el museo ya que está abriendo o sea ya que abrió.

Pues ahorita estaríamos pensando, si quieres vamos por etapas, primero pensamos cuando el museo cerró, estaríamos pensando, no sé, como en materiales que la gente use en casa, ya después ahorita que el museo abrió a lo mejor el material puede ayudar ya no se pueden dar recorridos un rato porque se junta la gente.

Durante la pandemia cuando los museos estaban cerrados, creo que algo que hubiera podido potenciar los procesos de aprendizaje es que, se usaran otros recursos que no fueran redes sociales o como que Facebook, Twitter y así, que tiene que ver con el soporte un poco recurrir a otro tipo de soportes, como la carta, el teléfono, la radio, no sé. Creo que eso hubiera facilitado el intercambio; hay un Laboratorio de Arte Alameda hicieron un ejercicio que me gustó mucho, no tiene mucho de educativo, pero tiene muchas posibilidades educativas. Este, que era que en Instagram tomas una foto de una planta y le pones *#leer un jardín* y haces una pregunta. La pregunta podría ser desde “¿me voy a casar este año?” y cosas así y es que a tu cuenta se metía el Laboratorio Arte Alameda y te ponía la doctora Palomos, que era un personaje que responde, creo que eso lo hizo primero Palomo que es como que este, creo que son dos artistas, pero le contestabas “¿me voy a casar este año?” y te respondía “habrá lluvias torrenciales en toda la semana”, no.

Ese ejercicio a pesar de que fue en redes sociales o sea puede Instagram se me hizo

maravilloso porque te hacían dejar de estar en tu pantalla porque tenías que ir a buscar al jardín de tu casa, tomar una foto, luego subirla y no era que tú tenías que meterte a la cuenta del museo para hacer algo sino que el museo te buscaba a ti. Eso es una de las características del museo distribuido que viene del museo, como que de las redes sociales y de internet que básicamente se trata de tú tienes que ir a encontrar a las personas donde están y llevarlas a un lugar nuevo, entonces aquí el Laboratorio de Arte Alameda, la doctora Palomos, fue a las cuentas de las personas y entonces les decía una nueva respuesta, ¿no?

Creo que incluso en general pandemia o no pandemia, eso debería ser como que una condición de los recursos educativos, el "yo te voy a buscar en donde estas" "yo te voy a encontrar ahí en tus condiciones, habilidades, debilidades", este "de experiencias y de ahí te voy a llegar a un lugar nuevo". No sé si te estoy enredando mucho.

**No, no, no. Me están gustando mucho tus respuestas. Quería preguntarte ¿Dónde encontraríamos los límites entre un material y actividad?**

No había pensado en eso, pues creo que el material si quizás tienes un objeto, aunque sea la computadora, pero es algo que te comunica, te transmite algo, y la actividad ya es ya eres tú el responsable. Como que el usuario del material ya es el responsable de llevar a cabo esta actividad.

**Pero fue muy buena la respuesta, realmente tiene mucho sentido. Justamente, cuando la actividad ya es como tal tu teniendo la experiencia que te va a llevar para hacer tu aprendizaje. Nayelli ¿tú consideras que los materiales deben pensarse como lo hacen los museos históricamente poniendo el material para todo el mundo o que, si deberían seleccionarse como por edades, o inquietudes, por género?**

Sí. yo creo que sí deben de ser, como que incluso estoy pensando, por ejemplo, en lo que hizo el Ouka, incluso el mismo material, por ejemplo, los textos de un museo pueden tener distintos niveles. Cuando yo hacía hojas, hace algunos años, eran buenas, pero cuando yo hacía hojas de sala que tenía que tener información, los hacía en distintos niveles, como que pones un nivel un poco por así decirlo, los que creen eso, pero para público general y luego quizá ponía un nivel más curatorial, o sea más común que replicando la línea que académica, y ya después ponía otro nivel que era quizá; digo, yo no trabajaba para niños, me costaba trabajo, pero era más para los estudiantes de prepa para arriba, pero eso tiene que ver con el lenguaje, ¿no?

Sí creo que, bueno, si tienes textos deberían quizá tener distintos niveles y generalmente los museos es difícil encontrar textos que hayan sido trabajados así. Creo que sí deberían estar fragmentados, no necesariamente por edad. Creo que quizá esa sería una clara clasificación que menos me gusta, pero hay un museo de Phoenix (Arizona) que tienen unas guías que son super padres, sus proceso pues eso fue totalmente condicional, estaba súper padres e hicieron unas guías que se llaman "I'm Here": decidieron ese nombre porque obviamente la gente se tomaba muchas Selfies o que te tomas una selfie en el museo y no a la obra, ¿no?, decían "estoy aquí" entonces, la primera internación consigue que estoy aquí en una cita, estoy aquí con los niños o estoy aquí por primera vez. Fue como que las clasificaciones que hicieron, ya después agregaron "estoy aquí con estudiantes", creo que van por esas cuatro, pero es una clasificación un poco como que no tiene que ver con edades, tiene que hablar por la circunstancia de la experiencia. Y me gusta.

**No pues, se oye padrísimo. Me encanto, y ya para finalizar también me gustaría que, para ir terminando esta pregunta, que tú me dieras como un comentario libre y de tu experiencia cuál considerarías que material fue "el más desastroso y aprendí muchísimo pero no lo volvería a hacer como lo hice" y otro que funcionó muy bien.**

¿Que yo haya hecho? Creo que tengo 2 favoritos los 2 son hojas de sala, a mí me encantan.

Una fue en el Museo de Arte contemporáneo de Monterrey, no me acuerdo; 2009 o 2010 para la exposición *A NET Year* y durante muchos años fue mi hoja de sala favorita de lo que había hecho, es como mi ejemplo, por varias razones pero una fue porque la exposición era básicamente la obra del empresario, ¿no?. Aquí está, venía montada una obra o sea un objeto y el texto que describe eso, y entonces en unos libros que me paso curaduría encontré un texto que hablaba sobre que se podía clasificar la obra de la empresa de a partir de los diferentes tipos de juegos. Entonces teníamos juegos de roles, teníamos juegos de escondidas, el juego de palabras, el juego como que los juegos sin reglas así, no. Y para mí fue maravilloso, esto es algo con lo que todos conectamos con el juego, entonces la hoja de sala, claro la primera parte como siempre tenía que tener un nivel totalmente informativo: "esta es la obra, la cronología, o sea como que la línea de tiempo de la artista", no sé. Pero la otra parte era la obra a partir de distintos tipos de juego que proponía, eso describe la autora. Juego de roles y, por ejemplo, voy a compartir pantalla.

Claro el diseño no lo hacía yo sino la diseñadora, hacía como una cuerda, entonces este era como el nivel más informativo, son las fechas más importantes, las que decían curaduría. Y luego hablaba del juego, en libertad y movimiento era ensamblar y pegar el orden de las cosas, son acciones que el artista tenía para encontrar nuevas maneras de construir el mundo. Entonces para mí lo importante es que esta dice esto se trata de ensamblar, pegar y de cambiar como que está haciendo estos juegos y les ponía como que una pregunta que tuviera que ver con eso. por ejemplo, juegos de habilidades prácticas: desarticular. Entonces intentaba poner una definición que fuera muy entendible, y accesible de unir, juntar y separar ya lo conectaba al artista como que empezando siempre por lo conocido. Estaba en habilidades prácticas desarticular, coleccionar, etc. Estaba el juego de roles, juegos de palabras, asustarse uno mismo con los juegos prohibidos y ponía por ejemplo mi definición o la definición que yo encontraba que vinculara este tipo de juegos en la obra del artista imponía una cita como que para que sobre todo del artista en este caso era del que estaba curador pero en todos los demás era la que hablaba, como que agrupa los textos de la exposición, estaban los textos del curador y en ningún lado estaban escuchando al artista y en este caso es muy interesante escuchar lo que ella dice, como que eso durante muchos años fue mi favorita, la disfruté mucho y la otra parte fue porque un profesor de la Universidad de las artes llegó y dijo: lo primero que vi fue la hoja de sala, y me creó unas expectativas. Nos decían: tienen que hacer esta exposición desde entonces estoy con mis alumnos de esta situación o sea como que vamos a estar así y azul me dijo: bueno, la obra de ella hace una excepción, me decepciono totalmente, la hoja de sala para mí superó lo que había propuesto curaduría, entonces para mí eso fue quizá, bueno, tal vez es algo muy personal, pero para mí fue maravilloso el que des educación. Desde un recurso en el uso de un material totalmente que siempre dan por hecho o que pueden ni siquiera estar, habíamos superado la lectura que habían hecho en curaduría. Por eso ese era mi favorito y también tengo un favorito que lo hice para programa cultural FEMSA es una hoja de sala igual pero es nada más de una cuartilla y es básicamente lo que hice fueron 10 preguntas y tienen que ver ideas como clave de cómo acercarse a las obras y de cómo conectar los conceptos o sea basándome un poco en estrategias de pensamiento visual, en los cuestionarios de cuestionar arte y un poco basándome en eso son como 10 o 9 acciones en los que sugiere para dejar por arte de trabajar con las colecciones o como quiera medicamento

acciones como que sólo quiero para que te acerques a la obra. Lo que me gustó de esa hoja de sala es que como yo sabía que no siempre íbamos a hacer hojas para el programa cultural, la hice para que fuera aplicable en cualquier exposición, nada más cambian de repente o cambiamos un par de palabras o cosas así para que sea mejor pero así no nos toma tiempo y como que algo que se reduzca y que como que hemos podido obtener de esa hoja y hemos probado, antes en FAMSA había un espacio antes de la pandemia donde se montaban como exposiciones de prototipo y los colaboradores y empleados hacían y recorrían la exposición, en un cuartito. Así aprobamos estrategias y piensas y entonces probamos la hoja con ellos, las secciones con ellos y luego, estuvimos observando y hablando con las personas cuando las sacamos por primera vez. Estuvimos hablando con muchas personas de Monterrey, artistas sobre todo porque tenía que ver con tu obra; sobre todo como se usaba para eventos, coleccionistas y demás, pues sí era algo que era usado, sí que era algo que no buscaba, porque el nivel no era claro, no es un nivel que diga es para niños o es para adulto, sino que era como qué tipo de tono y lenguaje que uses puedes irte como que adecuando. Creo que el ser un poco poético a veces también sirve, pero esos serían mis súper favoritos.

**De hecho, te agradezco que compartas, pues rompen con la tradición de una hoja de sala, y claro, veo porque te gusta mucho y te felicito también por estas propuestas. ¿Alguno que tu recuerdes que te haya tocado y dado un tropezón?, si me puedes decir.**

Sí, una vez una de mis jefas, pero ya tiene tiempo, es que ya casi no he hecho materiales. Pero tiene tiempo, llegó con una carpeta, con un folder con actividades. No me acuerdo, pero era así como cartones con actividades y nos dijo: nos urge tener un material como de ese entonces, del miércoles para el viernes, lo quiero, y entonces dijo: "Nayeli, quiero que trabajes, como ya sé que son dos días, quiero que trabajes con esta chica, o sea una compañera, que yo tenía que era la encargada de maestros y escuelas y, trabájenlo juntas". Y yo decía: Pero cómo vamos a sacar un material así, que no sé qué y entonces hicimos un material horrible, Cesar. Era así de: "dibuja el pronóstico del tiempo", ¿no? Porque tenía que ver con el clima. Dibuja el pronóstico del tiempo.

Claro que el lunes, cuando llego mi jefa dijo: "Esto es una porquería. Que no sé qué, ¿cómo si ustedes hacen otro tipo de materiales? y otro tipo de cosas, ¿por qué me salieron con esto?". Ese material nunca salió a la luz, pero lo

comparto porque la asesora pedagógica del museo que no trabajaba tiempo completo allí, sino le pagan por horas, fue y me dijo: "La próxima vez que llegue tu jefa y te diga que necesita un recurso educativo de un día para otro, le dices que no. No vas a hacer eso en poco tiempo porque salen este tipo de cosas. Entonces, tienes que aprender a respetar el proceso y respetar los tiempos. Y si ella no lo puede hacer, es su problema". Es imposible que salga un buen recurso así apresurado, de que: escribe algo. salen cochinas. Ese es mi peor recurso, por eso lo odio. Me acuerdo y nunca salió. Hicimos otro trabajo y mi jefa nos dio un mes.

Pero desde el diseño te dice que hay procesos que no puedes forzar, que si las fuerzas, salen resultados inesperados.

**En este caso, te voy a hacer la última pregunta, pero hay una que, si tengo que hacer más a nivel personal, porque justamente yo estoy haciendo la investigación, de teóricos no hay mucho. Y bueno ya te conocía a ti, pero me encuentro con que tú si tienes una estructura de análisis, tú si hablas de los materiales como soportes, los clasificas como impresos, digitales y por temporalidades, ¿no? Tienes de antes y después del museo, por competencias, incluso cual quieres desarrollar. Todo esto con tanta información, ¿cómo llegaste a eso? Lo estructuraste empíricamente desde tu experiencia, o ¿cómo?**

Bueno, una parte es porque la maestría y el master de museografía son actividades didácticas, fue porque tuvimos una clase que un día llegaron y nos enseñaron una tabla, ¿no? Entonces ponen en su tabla: a qué público está dirigido, cual es el programa didáctico, el tipo de conocimiento, el tipo de nivel de información, el nivel de interacción y como que tenía un montón de preguntas, porque te ponen el tipo de información, yo tenía preguntas sobre cada una: ¿qué significa esto?, ¿cómo debe ser un material? y solo nos dieron esa clase un día y eso fue todo. Yo me acuerdo que al final la directora del máster me dijo: "Bueno ¿qué comentarios tienes?", pues era también mi tutora, entonces como que le dije: "La verdad, creo que esta clase con esta tabla se me desató un semestre", para mí era oro. Y nunca nos quisieron explicar más, nunca profundizamos ni nada. Conforme fue pasando el tiempo y que esta tabla tampoco me funcionaba o sea me daba cierta información, pero no me funciona tanto. Entonces como que empecé a hacer un híbrido entre clasificaciones que a mí me resultaban útiles y esa tabla. Por ejemplo, has visto el menú para visitar o para museo.

**Lo trabajaste con Patricia, ¿no?**

Ajá, bueno ya hay una versión distinta porque con Patricia luego hay que revisar las cosas. Me fijo demasiado en las citas y a quien me estas refiriendo. Y Paty tiene lo necesario, escribe todo y no pone referencias ni nada, y a mí no me funciona. Con la editora hicimos una versión ya como que más completa que todavía no habíamos terminado ni nada, pero hay en cada platillo hicimos una clasificación muy cortita, que para mí funciona. En cada platillo esta acción, pones la acción general que tiene que ver un poco con el objetivo, la competencia, el tipo de interacción, su grado, el conocimiento y la preferencia. Eso de la preferencia sale del modelo que es, un modelo que se trabajó en el estudio y en varios otros museos que tienen que ver cuál es la preferencia de las personas al entrar a un museo, prefieren las historias, los objetos, prefieren interactuar o hablar con personas; hice nada más esa clasificación, antes hacía una clasificación como de 20 cosas, entonces pues depende, o sea como que lo he sacado de todos lados y ahora estoy tirando todas esas clasificaciones porque ahora pienso más en prototipos. Y, para hablar del prototipo y quien habla mucho de eso es Carly MC, que sigue más como que un proceso que no tiene tanto que ver con lo educativo y lo que conocemos como educativo. Ella como que también hay un Design thinking que es para educadores hay un diseño es que no sé si es diseño centrado su Design thinking para educadores, entonces como que está un poco más aterrizado a pues a ese lenguaje.

**Si, perfecto, Nayeli. Y ahora si algún comentario que tú quieras dar, final.**

Creo que, para empezar, me parece maravilloso porque hay muy pocas tesis, o bueno yo he visto muchos intentos, pues yo era asesora de una tesis que era evaluar la mediación en Jumex a través del diseño centrado en personas, pero creo que todavía no salía y fui instructora por dos años. No salía y no salía y yo soy muy estricta en eso, y entonces en la Universidad dijeron: "No, ya vamos a hacerlo aquí por dentro". Y aun así no salió esa tesis.

Pero ha habido intentos como que juntar estos procesos de diseño con ciertos procesos educativos, entonces tu échale ganas para que salga, pero agregado a eso cómo siempre en las tesis tenemos que pensar en el que sigue, como que además del estado de la cuestión, saber que sigue, pero creo que definitivamente hay que dejar de pensar que el museo es inamovible, realmente creo que mientras más como nosotros como trabajadores de museos mientras más pensemos que el museo se puede destruir y podemos tirar. Creo que vamos a hacer cosas más productivas y

cosas como que es diferentes y más significativas para las personas a las que están dirigidas, y en ese sentido también pensar en que ya ves que esta esta analogía de que, si no hay una silla en la mesa, lleva la tuya, llevas tu silla; tú hablas, tú alza la voz, pero también creo que la mesa, o sea del museo agarramos y despojamos a las personas de la mesa y nos la llevamos.

O sea, realmente es un constructo, fue una idea así de que "esta mesa es nuestra", entonces creo que creo que ya debemos ceder la posesión, un poco y como que, pensándolo incluso en materiales, como que pensar en que debe ser compartido. ¿Como? No sé, no lo tengo tan claro, puede funcionar o no, pero creo que debemos de pensar en eso porque también el mundo nos está llevando a pensar esos aspectos.

**Vale, pues muchísimas gracias. Disfruté muchísimo esta entrevista y platicar contigo y el tiempo que dedicaste. Te agradezco de corazón**

Descuida, por cualquier cosa escíbeme. Si tienes una duda de algo que haya dicho porque yo lo digo y no me detengo, pero si tienes duda de algo, de un nombre o algo así escíbeme.

**Mil gracias, Nayeli.**



**Bueno pues muchas gracias Germán por cederme este espacio**  
¡Por favor un placer!

**Bueno comenzaría preguntándote ¿cuál es tu nombre?**

Mi nombre es Germán Paley, P-A-L-E-Y, un nombre y un apellido, en Argentina a veces se ponen los dos apellidos, a mí no me tocó, y como mis papás tienen dos nombres, los dos dijeron "nuestros hijos solo un nombre", así de corto y al pie.

**Perfecto Germán, ¿podrías platicarme un poco de tu trayectoria?**

Mi trayectoria... A nivel profesional, o sea generalmente la trayectoria de uno se empieza a medir con el título o con el diploma o cuando terminas la universidad. Yo estudié una tecnicatura, que es traducción. Empecé la carrera de antropología y la dejé porque la sentía muy poco práctica, muy teórica. Decidí hacer un giro hacia los idiomas y estudiar la cultura desde la traducción. Estudié traductorado de inglés, mientras estudiaba traductorado de inglés, me desarrollé, empecé a escribir y a traducir cartas para una productora de televisión y después me invitaron a sumarme a su equipo como asistente de producción, y con los años me vine a productor de televisión, -y esto es algo que va a aparecer en toda la entrevista, te voy a contar algo que parece que no tiene nada que ver, pero al final todo tiene que ver con todo. Entonces como que, por un lado, mi formación de base es a nivel estudio es lingüística, lenguaje y comunicación, por así decirlo. Y a la vez, por el lado, más de oficio,

me vine productor de contenidos culturales, entonces eso me puso a un nivel de gestión de desarrollo para tener la práctica de hacer productos o contenidos, y cuando termine la carrera de traducción, ya tenía varios años en la práctica de producción de contenido audiovisual, mi entrada al mundo de los museos fue por cierto hartajo de producción de contenidos culturales muy inmediatos, y quería en el fondo, creo que intuía que quería producir cultura con otro peso o que no fuera víctima de un pasaje de control remoto, porque hacía documentales para televisión, y si bien estaban buenos, quedaban así... y esto lo puedo ver ahora con el tiempo, dije " Bueno me gustaría..." y me harté un poco del campo de la televisión y su inmediatez, y un conocido que trabajaba en el Museo de Arte Moderno en Buenos Aires, como jefe de montaje de ese departamento, que también es diseño de muestras de exposiciones y énfasis me dijo " están buscando alguien en educación", yo nunca había trabajado en educación, y sí como estudié traducción, di clases de español, pero no entendía la pedagogía como tal, y fui a una entrevista y la oferta era más como en un puesto más de organización y logística para el fin de semana, fui, me gustó, me contrataron, estuve 6 meses domando a esa fiera que eran los fines de semana, que no había nadie responsable, y bueno, empecé a detectar cuáles eran los problemas para solucionar y después me encontré con mucho tiempo libre en un museo, un sábado o domingo me convertí en anfitrión y empecé a dar visitas, ahí la directora de educación del museo me convoca y me invita a participar, a leer, a formarme, y así, como soy productor televisivo

sin haber estudiado, te puedo decir que soy educador de museos, igual y no existe esa carrera pero me vine de educador de museos en la práctica, y sentí que se conjugan un montón de situaciones entre las relaciones personales y la educación, pero no desde una perspectiva tradicional o de imposición, sino desde la exploración de los vínculos, y qué es construir conocimiento y de qué manera y como a su vez, bueno la directora del museo es artista contemporánea, y así me ayudó a detonar en la idea de pensar la educación y como no separarla del arte, y esto sí es importante a la hora de pensar o diseñar contenidos. Está por un lado el contenido educativo y por el otro en la práctica artística, por ejemplo, a la hora de seleccionar un color podemos hacer un proceso de aprendizaje, reflexionar sobre los colores y las formas, pensar que la educación artística da mucho más allá de la historización del arte y que quizás un pequeño niño de 4 años puede ser un gran maestro para nosotros, por la manera en cómo concibe el mundo.

Entonces todo esto que te estoy diciendo fueron procesos de mucha conversación con Marina de Caro, que es esta artista contemporánea que te recomiendo si quieres investigarla, ella tiene mucho trabajo como artista y como educadora y fue la que desarrolló el programa de arte-educación del museo de Arte Moderno al que me sumé, antes el museo no tenía este programa, entonces me sumo y empiezo alimentar este programa que se llama el *laberinto de los sentidos*, y eso ya te da la pauta de cómo pensaba también el arte, del no definir una cuestión racional y que no solo se puede enseñar como una didáctica

my formal sino justamente todo lo contrario, desracionalizar, vivir desde el cuerpo, con todos los sentidos, y a su vez como empezar a representar dinámicas que alimenten esa perspectiva de arte, o de arte-educación, o Arte-aprendizaje, o de desarm-arte... Sí o sea porque prácticamente yo creo que aprendí bastante de la irreverencia que hoy pongo en mi práctica a la hora de gestar cultura y hacer museo, ¿qué es el museo como lo conocemos? Históricamente ya está gastado o sigue perpetuando un poder que tenemos que dinamitar, entonces a la hora de pensar un recurso educativo ¿Cómo logramos emancipar a los espectadores del yo no sé?, ¿cómo logramos empoderar a Los visitantes para que jueguen local y digan "Yo no soy licenciada en arte, pero este cuadro me habla y yo estoy hablando con él" ?, ¿cómo posibilitar como educadores ya sea en un folleto, una visita o un taller? o ¿cómo posibilitar a las personas, Cuando digo posibilitar me refiero a cómo le damos el poder que es el que realmente tienen? Porque, por ejemplo, a mí me llegó a pasar, digo, te estoy respondiendo un poco todas las preguntas, pero es parte de...

Sí ...

Lo que me empezó a pasar como educador son dos cosas; 1-Una, cuando uno trabaja en un museo como educador, bien el área de curaduría te tira textos de este de esta altura y te dice "da una visita con esto" entonces dije "¿yo que soy, traductor de curadores?". Esa es la misión de dar una visita, traducir el contenido de un curador, entonces me puse a pensar esta pregunta, o sea a fingir demencia ¿Qué pasa si el discurso curatorial o el de la historia de arte no rige una visita educativa en un museo? ¿pierde valor? ¿gana valor? Ya no se trata de valor, sino como es la experiencia. Si no nos rige la historia del arte al menos podemos regirnos desde donde llegó, pero, es más, me la paso por el costado y de vez en cuando la agarro como recurso informativo, pero no de que todo esté centrado ahí, y 2- otra de las cosas que me empezó a pasar Es que cuando empecé a dar visitas desde esta perspectiva más humana, más horizontal, más de posibilitar a la propia gente que tomaba esa visita o por un lado quería la visita tradicional. Entonces era donde empezaba a tomar este registro de ese discurso más áulico, Pero había otra gente que cuando le abría la puerta de la libertad me decía "no estoy preparado" porque me decía "yo no sé", por ejemplo cuando le decía ¿que ves en el cuadro? me decía "no sé yo no estudié" o "No yo no sé", y yo les decía "pero te estoy preguntando ¿que ves?, no que estudiaste, te estoy preguntando qué estás viendo, y fue ahí donde me empecé a preguntarme ¿Cómo desarmar o articular ciertos mandatos del museo hacia sus

visitantes?, por ejemplo, no para hablar de arte tienes que estudiar, no para hablar de arte tienes que ser académico, porque muchos pueden pensar "¿Cómo vas a osar enunciar algo si no eres académico?",

Obviamente si vamos a hablar de un museo que es para todos, tiene que ser algo práctico porque, muchas veces en los museos a los niños los infantilizan o se los escolariza y se les tiene que enseñar como "crayones y mimesis, a cómo pinta Miró" y a los adultos se les hace fácil pensar que "si no tienes cierto nivel de discurso de charla, tu palabra no vale, o tu mirada no vale" entonces todo eso empezó a gestar como caldo de cultivo de procesos de dinámicas de pensamientos, incluso de desarrollos de contenido pedagógico, en esta perspectiva de un museo no tan guiado y más posibilitador de las subjetividades, ósea otra gran pregunta que nos podemos hacer como educadores en un museo es cuando uno da una visita ¿cómo logramos que cada persona de esa visita conecte con lo que uno está diciendo? uno es uno, entonces no se puede multiplicar pero ¿cómo logramos ablandar y lograr que la subjetividad desaparezca?, ¿Cómo podemos permitir el diálogo y no el mono-discurso del guion que impone el museo?

Bueno hay muchas estrategias que fui aprendiendo en el museo, otras que no sé y otras que me fueron enseñando los mismos visitantes, por ejemplo un niño se tiró al piso para ver el cuadro, y yo lejos de decirle "¡No hagas eso, estás en un museo!" me acosté al lado de él y vi otro cuadro, y empecé a adaptar el cuerpo a la hora de percibir y apreciar arte y que es múltiple, o sea que la altura de la mirada cambia y eso las visitas con niños me permitieron incluso arrodillarme y ver el cuadro a su altura, ponerme la altura del visitante, sí son niños, arrodillarme, porque un metro de altura no se ve igual que 1.50 m, o que a dos metros, lamentablemente no tenía escalera para esos equipos de baloncesto que miden más de 2 metros, pero se puede lograr. Y así fui entendiendo que el museo lejos de ser uno, digo si el museo es uno, pero cada visitante es la llave para descubrir más museos dentro del museo, entonces creo que las múltiples miradas de quienes visitan los museos que ya sean visitantes o trabajadores, porque también comencé a dialogar con los trabajadores de la sala que están horas y horas en una sala y sin embargo tienen una visión del museo que nadie quiere escuchar, y sin embargo tienen opiniones, tienen dolencias producto de estar ahí todo el tiempo, entonces cuando tú sepas que hablo del museo humano, para mí es entonces ver cómo las personas lo atraviesan ya sea usuarios, trabajadores, visitantes o incluso cuestionar otra de las preguntas que me hacías... -sí voy desordenado me avisas,

pero es que voy respondiendo en relación a la museología crítica...

Esto de ablandar el museo, de no tomarlo como algo rígido, como algo heredado y ponerlo en cuestión y preguntarnos qué pasaría si... Cuando empecé a trabajar en educación, Marina del Caro me dijo que como ejercicio me preguntara ¿Qué es un museo?, todos los días al atravesar, la puerta del museo. Entonces cuando dejemos de dar por sentado una cosa y empezamos a ver la energía detrás de eso, vamos a ver su potencia. Lo mismo pasa a la hora de diseñar, cuándo dejemos de pensar, por ejemplo, que el cuchillo quizás por primera vez fue diseñado por un diestro y al zurdo no le sirve, entonces el cuchillo no es algo para cortar, es algo que se debe adaptar a la mano de quien lo usa. Con el museo es lo mismo, el museo es un centro de apreciación, de observación pero cuando entran visitantes o personas que le dan sentido y empieza a multiplicarse y ahí es donde surgen muchos museos dentro de un museo, porque, ósea, siempre digo en un museo caben muchos museos, es la misma puerta de entrada, pero cada visitante puede entrarle por muchos lados, e incluso nosotros como activadores de museo de la educación, ya sea con un dispositivo, con una palabra o con una actividad podemos abrir con distintas de llaves todos esos museos que habitan en el museo. Bueno, mi trayectoria como verás es un poco, bueno no es tan caótica, ósea empecé, yo llegué a los museos desde el lado de la palabra con la traducción, desde la gestión con la producción audiovisual y en el museo creo que esos dos campos se deben potenciar desde el discurso, desde la narrativa al momento de hacer contenido.

Digo, mi carrera inicial fue la antropología, pero creo que siempre me motivó el ámbito social y una vez que me empoderé como educador y conocí la museología crítica y la museología social, comencé a activar esas cualidades, y es el día que hoy me puedo definir como *hereje museal* o como *practicante de la museografía educativa*, tomando las formas como materia a explorar, a cuestionar, digo creo que la emoción, la noción crítica, lo que hace es cuestionar el museo, entonces nos derivamos a cuestionar todas las formas y las estructuras y eso también permite rediseñar el museo, permite rediseñar los contenidos.

Uno de los contenidos más potentes y más universales y a la vez menos explorado es la visita guiada, cuando decimos la visita guiada, nos imaginamos que es una persona que habla y la otra que escucha y obviamente que hay muchas dinámicas de guiar, hay muchas dinámicas, muchas instancias que por suerte cuestionan ese orden de un guion que tiene que transmitir un conocimiento, digo, el museo solo es un lugar de conocimiento de saber o

puede y ¿qué saberes? no ¿qué saber? si no ¿qué es lo que transmite un museo sólo a través de un guion o un guía puede guiar en el museo?, el museo es el que habla y la gente escucha o el museo puede aprender de la gente y todo esto desde la sociología crítica y la museología social, me empezó a permitir incluso a pensar otras formas de visita visitas dónde no habla la palabra y habla el cuerpo a través del Tai Chi, entonces como una exhibición que era muy contemplativa y muy minimalista donde hablar de la obra era destruirla, era una gran narrativa por ejemplo, Elva Byron, que tiene unas esculturas que no sabe si están terminadas o no, pero son superficies blancas, pulidas, indefinidas y ni siquiera no sabemos si son formas animales, humanas o geométricas, pero en una gran instalación que hizo en el Museo lejos de intentar ir por la explicación, que es uno de los posibles objetivos de la visita, explicar el museo, la obra, lo que propusimos fueron tangentes de exploración, hicimos una sesión de tai chi en la sala con más de 40 personas en una clase abierta, ósea, el día de la muestra fue un maestro de tai chi, hicimos tai chi, conectamos con una escultura, no viéndola quizás con los ojos, sino sintiéndola, girando alrededor ella. Por ejemplo, alguien dijo "sentí la obra, aquí me vibró", entonces si el arte digamos, fuera de toda explicación, es una potencia que puede transformar desde la creación, porque a veces los museos a la hora de convertirse en centros educativos, o se vuelven aulas academias y niegan tantas otras formas, digo, por ejemplo, cuándo en el MUAC trajeron las piezas del artista que hace obras botánicas qué tiene un nombre como... no sé... ¿te acuerdas?... que hace unas esculturas como con las... soy pésimo con los nombres y eso lo reconozco como educador... eh... me sale Jeff Koons pero no, ese no es... (El artista es Jan Hendrix).

**estaba en la sala 1 2 y 3 pero si...**

sí... me pregunto, eh... si alguna vez contrataran a un jardinero que por ahí no tenga un título de curador para hablar de esa muestra, ósea sí convocar alguien que sabe de plantas, que sea sin haber terminado la primaria, pero que haga jardines, por ejemplo, alguno de los jardineros del espacio escultórico quizás entonces ahí es donde también ¿cómo se diseñan museos es una forma de diseñar el mundo! si quiénes, hablar en un museo no tienes que tener cierto título académico o incluso las cartas de los museos el departamento de educación está para la gente, para entretener a los niños y hacer talleres que los curadores hablen con las bienales. Entonces eso también es diseño, ¿cómo se diseña el poder? ¿Cómo se diseña el oro del museo? ¿sobre quién puede hablar y con

quién? o ¿de qué? ¿sobre qué? entonces eso es la en la museología crítica, están bien criticar, pero no desde el lado del chisme, sino poner en cuestión en orden y el diseño del museo desde sus estructuras del poder, desde sus vínculos, sus formas de socializar, desde la idea de aprendizaje, desde su idea de energía de museo, ósea más allá de un espacio el museo, es mucho más y se pone mucho más en juego, entonces la museología crítica, de algún modo toma muchas dimensiones para cuestionar e incluso proponer redefiniciones, redimensiones, rediseño sobre cuestiones que al fin y al cabo el museo como institución, ¿cuántos años tiene? y me preguntó ¿cuánto ha cambiado? Bueno ahora me cayó y puede seguir haciendo una pregunta, tú sabes que si no me detienes, yo me sigo.

**Sí no te preocupes, porque como tú dices ya has contestado varias cosas, solo algunos puntos que no se han especificado y que lo vamos a hacer, por ejemplo, el aprendizaje tradicional y el aprendizaje activo; ¿tú cómo consideras desde tu experiencia Cuál es la diferencia? Bueno, has explicado muy bien que se tiene que buscar, pero ¿tú como tú cómo haces esa diferencia?**

Por ahí podemos empezar a preguntarnos si ¿es aprendizaje o es enseñanza tradicional? porque aprendizajes hay muchos, hay múltiples formas y quizás lo más interesante del aprendizaje es que cada quien aprende como puede, Incluso en este momento estoy aprendiendo de ti y viceversa, puede que lo tradicional supone un esquema más rígido de poderes y de relaciones en donde alguien da y otro toma supuestamente algo que le falta, o que no tiene, que no posee, y la gran pregunta es, casi como que sería, digo, yo no estudié pedagogía, sí leí y si me fui formando, así que hablo desde así, que a mí no me sientes como el pedagogo, pero si podría, desde mi reverencia, y desde más una charla de café, tirarte mis intuiciones o mis experiencias, creo que entiendo por dónde va tu pregunta, aprendizaje tradicional creo que tiene que ver con ese esquema educativo en el cual se supone que alguien imparte un conocimiento que otras personas no poseen y esa es su función, brindárselo, pero es esquema de enseñanza y aprendizaje de algún modo muchas veces ensordece a quien enseña e inhabilita a quien aprende, y no deja de ser un Unilineal, no deja de reducir las posibilidades, entonces, ahora te voy a decir de lo que sí se, a partir de la práctica que ahora puedo teorizar, yo en su momento hacía cosas que ni podía nombrar, pero que sabía que eran parte de mí, referencia que justamente en este momento voy aprendiendo acerca de lo que hice, porque

cada vez puedo contarle de una manera más articulada, y más interesante, porque yo al principio comencé a no querer dar una visita guiada, ahí por otros caminos, ahora tienen un marco de referencia y te puedo hablar qué es museología crítica y museología social y arte educación, en su momento ni siquiera tenía herramientas para nombrar esos delirios que hacía yo, solo los llamaba delirios o caprichos, que lo siguen siendo, pero ahora es mejor decir, en un congreso, que mediante la dinámica tal parte de educación, no deja de ser un capricho, pero es un capricho que se resiste un poco a las formas tradicionales de imposición del saber y lo que buscan son horizontes, horizontalizar o indagar otras posibles formas de relación e incluso cuestionar ¿quién enseña a quién? y ¿quién aprende? obviamente es como poner en suspenso el orden conocido. pero también de eso se trata un museo. no solo explicar el mundo. sino reinventarlo. obviamente te voy a pedir esta grabación porque a veces siento que digo cosas que no me gustaría perder....

**Claro, claro...**

Creo que cuando hablamos de una educación no tradicional en museos, hablamos de una educación que se abre a múltiples saberes, incluso desde nuestra dimensión más Latina y no anglosajona, a los afectos, a otros modos de accesibilidad del saber, serie de transitar en el Museo a otra, y aquí voy a citar a Rubiales cuando él habla del "gran público ha muerto" quizás la educación tradicional de un museo piensa en ese gran público, que educar y que de algún modo o medio, o por miedo ni la subjetividad, es como es, o ¿qué hacemos con una persona dentro del espectro autista? o con discapacidad visual, ahí es cuando nos damos cuenta que a veces la educación tradicional o la visita guiada no funciona y hay que probar otras formas, que ni siquiera se saben, por suerte hay varios tipos de educadores, por suerte existen marcos alternativos a la educación tradicional, esos que indagan, que cuestiona, que se permiten seguir inventando formas, formatos, diseños y creo que yo no sé si te podría definir, porque a veces, muchas veces las definiciones no alcanza, no alcanza y sobre todo porque el museo quiere ser definido cuando hay que intentar y proponer más que definir, a través de las acciones podemos hacer y no de la palabra, y el discurso que si es importante, pero muchas veces son las acciones las que terminan definiendo que tipo de museo o que museo estamos haciendo... Entonces creo que hable sobre lo tradicional, y sobre lo que no es tradicional, creo que es ese universo todavía explorar, que permite buscar nuevas formas, nuevas relaciones en las que el saber se multiplica, en la que se posibilita, que otras



voces aparezcan, entonces por ejemplo, y te voy a citar experiencias, aterrice esto en el *Laberinto de los sentidos* en el programa de Educación del Museo de Arte Moderno, que se inauguró en 2014, que es cuando me sume por fines del 2013, yo me sumo a principios de 2014, después te pasó fechas exactas, uno de los programas se llamaba *Bocetos para visitas guiadas*, entonces por un lado eran bocetos, lo inacabado, lo inexacto, lo indefinido, muchas veces la visita y ahora se presenta como algo cerrado, que comienza, se desarrolla y se cierra, y no solo que se cierra la experiencia, sino que el conocimiento, fue a la visita guiada y aprendí esto, en este programa de *Bocetos para visitas guiadas* desde el Departamento de Educación, convocamos a gente de distintas disciplinas para que tomen una tangente de la exhibición, es un papalote en... no, ósea ¿cómo tomar ese hilo y volar? por ejemplo una serie de bocetos cantados, donde cantantes con su guitarra o sax activaban una exhibición, y no es que tenía que explicar toda la exhibición, podían tomar una obra, o un pasillo del museo, ni siquiera una, en realidad eran bocetos, en realidad eran forma de explorar el museo y sus obras, y sus colecciones, bocetos del color donde convocamos, desde a químicos para hablar de cromáticas de procesos químicos en obras, entonces son es un especialista súper clavada hablará de técnicas de preservación de colores en telas, de las obras de los textiles, hasta un colectivo que se llama *Cromo activismo* que habla de política de los colores en términos feministas, hasta un grupo de científicos que hablan acerca de la luz y como impactan el color y recorrimos toda una exhibición, muy colorida pero desde la perspectiva, de cómo la luz puede incidir o no, creando nuevos colores y o sea y los discursos y los relatos, se corrían el clásico, se tomaban formas, hubo bocetos, bailados, hubo bocetos del cuerpo en una exhibición donde el cuerpo tenía un eje fundamental, entonces ahí hubo desde Tai Chi, y distintas técnicas de activación, hubo bocetos donde la percepción, quizás lo que se hizo ahí, dejó de ser una vista ya se hizo una meditación, en el auditorio del museo, con música de la India, hablada por un especialista y esa fue la visita, y después de una meditación de una hora se salió en la muestra, la exhibición y ahí nadie vio, pero lo que se hizo fue romper y rediseñar el formato de cuando se habla en una visita y cuando no, ¿cuándo es una visita?, ¿cuándo es una visita es solo en una sala o un corredor de museo? ¿una visita tiene que ser hablada? o ¿puede ser en silencio? ¿puede ser con señas? y ahí es como en este proceso empezamos a pensar no solo tradicionalmente dinámicas de Educación, para pensar incluso la educación en museos como formas de activación de lo social y lo

cultural del arte legitimando otras, o quizás deslizando una versión legítima de lo que es ser guía de museo.

**Antes de ir de lleno hablar de los materiales educativos para puntualizar en general ¿Tú crees que el arte contemporáneo se presta más a todas estas experiencias que tú dices o aplica para todo el arte en general?**

Te lo voy a ampliar un poco más, no es solo el arte porque también ahí tenemos los museos de ciencia, de historia y alguien va a decir "no, pero los museos del arte es más fácil romper las formas porque es arte" viste como que en cada lugar se construyen hechos de posibilidad, y la verdad es que la ciencia no deja de ser un arte y la historia no deja de ser una ciencia y el arte no deja de ser una política y es cuando hay una tendencia muy actual, que es la de romper un poco las disciplinas, si viene conocimientos y prácticas y formas, no dadas en cada disciplina creo que no necesariamente lo contemporáneo permita más, porque al fin y al cabo si pensamos lo contemporáneo es un terreno de mucha exploración para los artistas, pero para la gente común que no se considera artista, ni siquiera es un terreno en el que se identifiquen, ni siquiera los educadores de arte, muchas veces se sienten cómodos con el arte contemporáneo, porque dicen "no entiendo al curador", "no sé qué quiso decir", muchas veces ni los curadores se entienden, entonces ahí es donde yo con mi reverencia de antropólogo, pongo el dedo en la llaga y digo "sí, vamos a jugar alterar, a rediseñar, rediseñamos el mundo". Obviamente que hay terrenos mucho más seculares, otros más dogmáticos, otros más académicos, digo, obviamente que no sea como el de San Carlos, puedes tener dinámicas en donde... creo que es una cuestión de objetivos, ¿cuál es el objetivo? ¿transmitir una información a través de la enseñanza? Bueno ahí ya no importa si es medieval o contemporáneo, porque el objetivo te está limitando a la forma, bueno tener que enseñar, tenés que transmitir, tenés que ahora bien, osea podés jugar con arte contemporáneo, pero podés jugar con arte prehistórico, podés jugar con arte medieval obviamente, ¿qué contextos de museos? donde el arte, como tal, no dice nada, es la instituciones como la fe, la fe mueve montañas, sin importar si eres judío o católico, marciano si tienes fe, el sentimiento, ahora bien la institución es la que te dice, como es esa fe, como se manifiesta o como debe ser manifiesta, ese deber ser y es muy distinto, y volviendo al tema del arte, muchas veces se piensa que "el arte es", y a mí me gusta pensar como muchos otros "que el arte sucede" y "¿cuándo el arte sucede?" y no es solo de los artistas, podemos hacer arte sin tener el título

de artista. Podemos entender arte contemporáneo desde nuestro lugar... Te voy a hacer otro ejemplo, que eso también te va a permitir aterrizar o ponerle carne a la estructura conceptual que tiro, y acá esto puede estar aplicado al arte contemporáneo, el ejemplo que te voy a dar es como una obra de arte moderno de los años 60, Argentina en los 60 hubo mucho arte de ruptura y a su vez también geométrico, entonces hubo ahí una gran pieza del maestro *Kembly*, que es como un gran mural donde ya no sé si se puede hablar de fondo, pero la idea es que lo que él hizo fue hacer de un trazo, un gran mural, ósea que lo que hizo fue con un sistema de cuadrículado, llevar el trazo de un pincel a un cuadro como de 3 ó 2 metros por 5, entonces imagínate, algo de minuto como el trazo de un pincel sobre la hoja, en 5 m, en dónde tienes blanco y negro, y ante ese cuadro con un grupo de adolescentes de un asentamiento poblacional arrasado por la economía neoliberal, ósea eso en el orden social, vive gente pobre, que es parte de la ciudad, pero que no concibe que un museo público sea parte de su patrimonio, ni de sus derechos culturales, entonces dentro del área de Comunidad y una de las líneas tiene que ver con personas mayores, otra las líneas tiene que ver con accesibilidad física y salud mental, la otra de la otra de las líneas tiene que ver ,con obvio que se llama, inclusión social, pero también tiene que ver con participación ciudadana, pero también explica eso de que alguien tiene que incluir a alguien, entonces eso significa que el museo pueda salir de sí Mismo, y puede ir a una Villa o una comunidad y yo me pregunto ¿Cuántas personas que viven una comunidad o en esos asentamientos donde ni siquiera hay luz o donde no hay agua potable, van a decir "bueno, yo voy al museo"? no, pero también que el museo se acerque, porque tampoco es que el museo, digo, también hay mucho dilema ético y de diseño, que ya va más allá de políticas culturales, sino que tienen que ver con políticas públicas y sociales, pero por que no una vez que se pueden garantizar ciertos derechos, como los derechos básicos, no seguir avanzando como con derechos culturales, entonces que un museo público puede ir a una villa a participar de una tarde de dibujo, de taller con jóvenes y que esos jóvenes puedan venir al museo y sentirlo como algo propio, sentir como que tienen algo para decir, que pueden decir que nadie les diga "no, vos no terminaste la primaria" ante esto. todo esto. que parece haberse viejo. nos vuelve ubicar con un grupo de jóvenes villeros de entre 14 y 17 años, en el museo, en un cuadro abstracto blanco y negro y les preguntó ¿qué ven? algo tan sencillo y uno dice "ahí estamos nosotros" y me quedo así de, digo también para bueno, a ver qué

hubiera pasado si yo les hubiera dicho, este es un cuadro abstracto que intenta representar el trazo del artista a través de un procedimiento, digo esa sería una visita guiada tradicional, a los 2 minutos todos esos jóvenes no hubieran seguido, porque me hubieran dicho nada, "no pues te pones la gorra, no sé, que yo no quiero ir a la escuela", no sé, pero cuando les decís "¿qué ven?" los interrogas, preguntas y los hace participes, e interesarse cuando te dicen "ahí estamos nosotros" tú preguntas ¿quiénes están ahí? el muchacho ya empieza a figurar entonces dice ahí y le digo, "¿dónde?" dice "ahí el blanco" y le pregunto "¿1uíén es el negro?" y me dice "la policía" si nos ponemos a pensar históricamente te podría decir que el 99% de las veces, en las que sus jóvenes se les asocia con un color es el negro, negro de m\*\*\*\*, cabecita negra, formas despectivas de realizar y de discriminar por color de piel, a estas poblaciones podría decirte, quizás que es la primera vez que no, en su vida se asocian con el blanco, y el mal, ese negro, que es la ruta y le pregunto ¿por qué es la chute negro? "porque no paran de pegarnos por los pasillos de la villa" digo, esto no es una visita guiada tradicional, no quiero que lo sea tampoco, lo que está posibilitando este ejemplo, es ver que no, que el cuadro es el mismo, que el museo es el mismo, que las personas siguen siendo un joven educador con un grupo de visitantes, pero lo que cambió fue el diseño ontológico, ideológico de ¿qué estamos haciendo? ahí sí, yo les voy a explicar, el cuadro como educador, el museo, para esos jóvenes no va hacer significativa, ni va a tener sentido, pero quizás muchos volvieron a sus casas pensando, que algo que ellos estaban en ese museo en un cuadro abstracto.

**No pues está increíble todo esto que me estás contando la verdad y también hace mucho sentido, estoy observando como privilegias a las personas muchísimo antes, bueno, no porque la parte del patrimonio no tenga su lugar, pero finalmente para eso está el museo y para eso están las piezas, para las personas**

Y es que hago igual, sabemos que hago un poquito, pero por ahí me voy, pero bueno ahí el tema es cuando aquí si hay una gran educadora de museos y licenciado en educación, ahí ella tiene todos los títulos que es una gran referente de educación de museos, que Silvia Alberoqui no sé si escuchaste hablar de ella, Ella tienen unos escritos, de hace más de 20 años, un texto muy referencial que ya va a decir cuando el museo deja de orientarse al patrimonio, y al museo se orienta las personas, ese cambio de diseño no es que memos, el patrimonio, porque las personas son más importantes, es orientémonos a las personas y veamos qué del

patrimonio se puede tomar para que las personas encuentren sentido, porque al fin y al cabo el patrimonio hoy, es algo, mañana es otra cosa y no deja de estar activado por personas, que hoy dicen "yo tengo el poder de decir que es esto", pero hace 500 años esto era otra cosa y hace 1000 años esto era otra cosa, entonces ahí es cuando pienso en la función social de los museos, orientado a las personas, pensando que el patrimonio no es, a veces a mí, para molestar, a mí me gusta decir que el patrimonio es una excusa, y ahí todos los de historia del arte, los curadores se oponen, es como tocarle su poder y ¿por qué no? ¿por qué no podemos rediseñar las experiencias a partir de otros poderes? ¿por qué no darle...?, digo, incluso ha llegado a diseñar acciones de coparticipación y co-creación de visitas con grupos de personas mayores, que eso sí te puedo pasar el link como referencia, en donde ya la creación de contenidos de una visita fue con un trabajo de 2-3 meses de generar acciones, de encuentro semanal con un grupo de 8 personas mayores, y que sean ellos quienes activen una muestra de fotografía, por un guion a partir de sus intereses y eso es un trabajo de co-creación y de coparticipación, quizás es bueno que quiénes están allá afuera jueguen más de local, que ya dejen de ser visitantes y sean activadores. El museo y que el departamento de Educación lejos de explicar, pueda aprender, que lejos de imponer, puede proponer, y pueda abrirse a otras dinámicas y eso también el rediseño de emoción sí, y eso lejos de negar al patrimonio es multiplicarlo.

**Perfecto, eh, puntualizando, respecto a los materiales educativos Germán, ¿Qué materiales has diseñado?**

Eh, bueno a la hora de pensar en materiales, bueno el primer material que diseñe, que lo tengo aquí, es este que se llamó *Carta de exploración*, que el objetivo te lo podría resumir, es un material que se entrega en la recepción del museo y permite un recorrido autónomo, que sirve como un asistente o una guía, pero lejos de contarte que vas a saber, te invita a recorrer y a detonar acciones pensamientos dinámicas, de obviamente, esto está orientado a las infancias pero no necesariamente, ósea, el primero sí estuvo orientado infancias con un mapa, obviamente para ubicar, con mapa de los distintos pisos del museo que te permite dibujar sobre el mapa y crear tu propio museo, después desde una ubicación de notas y luego consignas no detonadoras, que dicen "de noche el museo cerró ya, no queda nadie dentro la ciudad, está dormida, las obras aprovechan el silencio y cobran vida ¿Te imaginas que pasa? ¿qué hacen? ¿qué pasa en un museo de noche?, ¿qué sucede?"

Entonces estos materiales, bueno no te voy a hablar en general, sí te voy a hablar desde esa perspectiva de un museo que hoy apele a los sentidos, y no agarra, son que apele a dinámicas participativas y habilitadoras y no que construya desde un saber que hay que transmitir, creo que son parte de las líneas de estos contenidos, que apelan a la multi sensorialidad y a la imaginación, como un sentido, más que es el famoso el sexto sentido, no el *I see dead people*, creo que también es habilitar la creación, que no es solo terreno de los artistas, la mente que al proceso, muy de los artistas y que se estudian y que transforman, pero la creación no es dominio de los artistas, cualquier persona puede crear, tiene pensamientos creativos, el tema es cómo desactivarlos para que se sostengan y para darles cabida y que no sea una idea o un lapsus y que se pueda Incluso, en todo proceso de creación, en momentos de allá, "esto no me gusta y le rompe", "no, no, lo rompas, incluso ahí hay proceso de guía y acompañamiento", ¿no? pero en este material que se llamó *carta de exploración* y fue la primera, lo que se buscó fue que niños puedan tomar y recorrer el museo, ya sea y esto no estaba orientado sólo a las obras, era bueno era como dinámicas lúdicas, autónomas que apuntaban a la imaginación o el juego, y una gran parte de, como veo, que era algo así como... "Fíjate, si puedes encontrar un objeto que parece agujereado", "una obra que chorrea", "algo que te llama la atención", "una forma finita", "una mancha que haga ruido" y ahí ya no es mimesis, no es "¿cuáles son las formas de Mondrian?, vamos a imitarlas" porque alguien, no, para alguien una forma que haga ruido, para mí es algo, y para ti es otro, pero si vamos a la educación tradicional, una forma que es cuadrada, es cuadrada. Independientemente de quien la perciba y es una forma de imponer formas al mundo, en cambio, si vamos con una forma que haga ruido, algo que corre, algo desordenado, no necesariamente tiene que ser una obra, objeto que parece agujereado, podría hacer la escalera, y también jugamos con dinámicas que apelarán a la percepción del mundo, por momentos algo puede ser arte, por momentos no y también, acaso no nos pasa que con el arte contemporáneo, sale una vez al año, una noticia de alguien dejó apoyado unas gafas en una sala y pensaron que era una obra, un estropajo y la cubeta del personal de limpieza tiró un conjunto de polvo pensando que era arte, entonces ¿cuáles son los límites de algo que defina qué es arte y que no? bueno para empezar es una mirada, un criterio a una academia, una mirada más plástica y menos rígida, lejos tiene que ver del mercado del arte, y del sistema del arte, entonces estos contenidos apuntamos justamente a jugar a

encontrar cierta lúdica, pero también a potenciar las miradas que estimularán la percepción del mundo, de un modo más poético o menos rígido o más habilitante y después de entregar esto y ver a los niños, veo incluso a sus padres, me he encontrado padres que terminaban haciendo más que los niños, entonces es como muy interesante, esa fue la carta uno, y después se abrió un universo de decir, "bueno ya tenemos una carta de exploración, hagamos otra y otra" entonces se utilizaron cartas de exploración para niños, para adolescentes, entonces empezamos incluso a pensar formatos en donde está exposición, de un artista contemporáneo que se llama Diego Bianchi, por un lado es como un póster con palabras, como pegote, romper, destacar, comparar, asociar, relacionar, que son procesos que el artista lleva en sus obras, pero no le estamos diciendo "en esta obra el artista relaciona esto" entonces, serán como campo semánticos y de acciones, que lo puedes pegar como póster en tu habitación, o tener como una brújula para recorrer la instalación, y del otro lado dinámicas, por ejemplo, "inventa una historia, puedes usar estas palabras" o "piensa en algo que te gustaría destruir, dibújalo destruido" o para ver dinámicas más patrimoniales, una ficha de museo, de patrimonio, entonces ¿cómo complica? ¿cómo completaría? según esta ficha, una cosa es hablar de patrimonio y la otra cosa es ponerte del lado de alguien que activa el patrimonio, entonces proponíamos en este caso, para adolescentes no solo proponíamos procesos del arte, sino también del museo ¿qué es hacer museo? otras que tenían que ver más con cuestiones curatoriales o está, que tengo que es, como generar un bucle donde se mezclaban textos, historias, para pensar paradigmas, como formas para llegar a encontrar sentido a una obra, existe el *álbum de sentido* si lo que tenía, este es distinto, estímulos visuales, muchas páginas en blanco, encontré para juntar como un álbum, no, pero lejos de ser humano, al que te viene explicando todo, hasta el vacío ¿qué hacemos con él? ¿qué hacemos con el vacío? ¿qué hacemos en esta sociedad donde la educación te llena? ¿qué pasaría si la sociedad te diera hojas en blanco y al fondo una plancha de stickers? ¿qué dicen la historia, las ciencias naturales, matemática? y lejos de que ella te diga, qué obra pertenece a qué dominio, por ahí recorrer el museo y pensar que vincula, entre una obra y otra y donde alguien, no puede ver ciencias sociales, incluso muchas páginas, tienen distintas formas, podría ser de patrones gráficos, para completar, porque todo tiene que estar con renglones en blanco, por ejemplo, ¿qué pasa si está espiral, si está en blanco, punteado o de un solo color y después otra que tiene solo

fichas prácticas, y por fichas prácticas son fichas que se arrancan y permiten como recorrer con una pantalla de celular, también el museo y hay fotos de obras, hay un mapa del museo, información histórica del museo, un formato pero no explicado, sino documentos históricos del museo, preguntas, un cuestionario a un artista, preguntas como "¿qué te gustaría? ¿qué lugar te gustaría vivir? Menciona a una heroína", porque el museo te puede hacer preguntas, pero también enseñarte hacerlas, porque pareciera ser que la educación tradicional solo da respuestas, o agotan la posibilidad de preguntarnos, como ¿qué?, por ejemplo, el arte es un constante preguntar y pareciera que ser adultos, se agotaron de responder, para eso están las instituciones que responden y agotan la capacidad de preguntar, quizás una educación menos tradicional la que potencian la filosofía aprender a preguntar, y después tengo otra que surge a partir de un taller intergeneracional, hecho con personas mayores, eso fue más un resultado de un proceso y fue una pieza que reúne un ejercicio de taller de cuatro encuentros entre personas mayores y adolescentes, y trabajamos las preposiciones como vínculos, como nexos, y a partir de cuatro encuentros se generó este material, que son delirios, obras, dibujos, palabras y cada uno se llevó uno, desarrollado por un imprentero, poeta, el taller empezó con estas cartas, es un mazo de cartas, de proposiciones y cada encuentro se jugó, por ejemplo, a el primer ejemplo, recorrimos una sala y tomamos notas de palabras, se imagina entrar a una muestra y que alguien te diga "cosecha palabras de esta exhibición", esa es la única indicación, y con esas palabras después, lo que hicimos con este mazo, fue juntar esas palabras, como juego, como un roleplay, bueno, palabras y preposiciones, que se forman, ¿qué sentidos tienen? y las imágenes que han salido a partir de ejercicio fueron muy potentes, y a lo largo de sus encuentros, fuimos hablando, encontrando, no sé, había personas muy mayores y jóvenes entre 24 y 28 años, que a su vez socialmente ese nexos no existe, porque pues se diseñan acciones de museo para mayores o para jóvenes, entonces parte de la intención de este dispositivo social de taller fue vincular esas dos generaciones, y al hacer un puente intergeneracional y como testimonio quedó esta publicación, que igual no sé, para cuándo tengas que terminar tú, pero te lo puedo hacer llegar o que nos encontremos, le saques fotos, porque son material que justamente me traje aquí, porque en algún momento quería hacer algo, dije "voy a México hacer un taller de educativos y materiales lúdicos" y finalmente no salió pero estoy haciendo otras cosas...

### **De hecho, Germán, si pude conocer algunos de tus materiales que nos dejaste ahí en el MUAC, precisamente había uno de una araña que era como una cartografía de una exhibición**

Sí era de una exhibición de un artista, Tomás Saraceno, que él trabaja con arquitectura, así con mundos y metió y cosechó 7000 arañas que trabajan en comunidad, desarrollo en una sala de museo con presurizada, para que no se escape ninguna por la estructura y las puso a tejer y hacer estructuras y tejidos, su obra en realidad las artistas fueron las arañas, siempre decíamos, pero y la idea fue hacer una pieza, una carta de exploración para niños de entre 3 a 6 años, y esa obviamente, el diseño, el lenguaje, está orientado para..., pero a partir de esa primer carta de exploración que te mostré, pensamos ese recurso para hacer formatos nuevos e incluso, en un formato de una postal, porque a veces teníamos más recursos, a veces menos, a veces confiar, conseguimos mecenazgo, a veces no, pero la idea siempre fue conseguir dispositivos de recorrido, o de recorrido conjunto, pero que no dependa que alguien del museo te esté acompañando, justamente que sean materiales de recorrido libre, autónomo, operativo, si quisieras, ¿por qué no? pues podrías hacerlo con alguien que te permite jugar y en ese jugar, incorporar, recorrer sobre todo, porque creo que también, cuando hablamos de diseño, unos olvidemos del diseño de experiencias, emoción sí mismo, es una experiencia y cuando hablo de los tantos museos que habitan el museo Porque si bien el museo es eso ¿no? las experiencias son múltiples, también, entonces ¿qué experiencias vamos a posibilitar o crear o disponer para que exista?

### **Sí, te quería preguntar también, bueno ahorita ya me lo mencionaste bastante algunas ¿Qué características tendría que tener un material que fueras a diseñar apenas, por ejemplo, ahorita, que ser flexible, que tiene que permitir a las personas generarse cuestionamientos, algo más que tú agregarías?**

Ante todo, creo que son manuales, son materiales que no expliquen y que a la vez permitan, que sean como oráculos, donde el material es uno, pero cada quien lo activa a su manera, y le da una respuesta casi propia, porque nada nadie lee el libro de la misma manera. Por ejemplo, materiales que sean uni, pero que su uso sea multi.

### **¿Y tú crees que eso se diera por el material por el formato, O es indistinto?**

Haber, pensemos en algo, porque si vamos a hablar de la experiencia del museo, creo que nadie que define mucha experiencia de

museos, la museografía ¿cómo se dispone? ¿cómo se crea el espacio? ¿en quién? ¿en quién piensa el museógrafo a la hora de diseñar su sala? ¿piensa en niños? ¿piensa en niños cuando pone obras a 40 cm de altura? pones y pon espacios para sillas de ruedas, por ejemplo, estoy hablando de museos con mayor recurso, por ejemplo de museos que no les queda otra que con su sequía presupuestal hacen lo que pueden, pero digo hoy en día las instituciones enmarcadas dentro del INAH del INBA, ¿piensan en sus visitantes como algo definitorio de sus diseños de experiencias y de contenidos? o siguen imponiendo una orden casi de manual protocolar qué lejos de habilitar, **INAH**ilita (inhabilita) y lejos de validar, **INBA**lida (invalida), eso es una crítica que luego si hago, porque pienso que son espacios como muy potentes, con muchos recursos, pero que son víctimas de sus propias estructuras y de su propio peso institucional entonces, quizás para lograr una mínima transformación de sus diseños, tiene que haber tanto proceso de firma y burocracia que se sigue perpetrando una orden de poder, que los humos dice "bueno, hicimos una muestra accesible" por ejemplo cuando pone una pantallita, que representa alguien hablando en lenguaje de señas, ¿es eso suficiente? ¿se embarcan en la dimensión de entender la comunidad sorda? ¿o ciega en braille? suficiente sabemos que no sabemos, que solo el 30% de las personas lee braille, de personas de la comunidad ciega, no, entonces ¿cómo? y si pensamos que el braille fuera suficiente, es como tú te tengas, que leer todos los textos de sala, cuando la experiencia de museo, cuando normalmente no llegas a leer todos los textos, es brailes, lectura como experiencia, no es experiencia en sí misma, entonces ahí es donde empiezan a ponerse en juego, me voy a correr un poco en la crítica institucional, pero eso también es museografía, ya me olvidé de la pregunta que detonó está crítica, pero a lo que voy es que eso también es diseño de experiencias, y a la hora de diseñar experiencias a futuro está clave, el material pedagógico como el espacio, porque no deja de ser otro espacio, y a su vez el espacio también comunica y enseña, yo creo que cada quien que hace y aporta su grano de arena al museo, está creando un mundo, el tema es ¿qué mundo se crea? y ¿para quién? muchas veces, en todos los procesos de conformación del museo, el área educativa que es quien más vínculo tiene con los visitantes y las personas de afuera, es la última que cae en los procesos de sentido, la obra y la colección, el patrimonio y las áreas más vinculadas a ese patrimonio, desde lo material y lo conceptual, emoción, gráfico, curador, patrimonialistas y blablablá. Y por último, cuando se terminó de pensar la muestra, haber llaman educación a ver qué

hacemos con la gente, me preguntó, ¿cuántas veces una exhibición de plano desde cero, incluye educadores y a sus experiencias, en sus conocimientos? para pensar un espacio, para pensar una iluminación y que aprendería el museo, si estas áreas también estuviera en otros tiempos de los procesos de conformación, de la experiencia en el diseño, del museo de la experiencia.

**¿Algún material que tú conozcas que tú hayas visto y consideres que haya sido innovador? por ejemplo, que cuando tú viste y dijiste guau este material está increíble y que te haya marcado**

Ay qué gran pregunta, a ver o sea hay material o persona porque por ejemplo a mí me marcan más las personas.

**Yo pensaba material, ahora viendo tú como visitante de otros museos, no donde ha sido tu espacio de creación, sino cuando vas, te toca visitar otro museo, algún otro que tú pudieras recordar, pero está muy bien las personas también.**

No sé a mí, por ejemplo, muchas de las acciones de Jordi Ferreiro, que es un educador catalán en Barcelona, tiene dinámicas muy interesantes, rupturista de las visitas tradicionales, sobre todo para trabajar con público joven y la verdad, es que sí bien me encanta, lo bueno... prefiero más las dinámicas de vinculación social, que la de objetos, ósea si te soy sincero, las cartas de exploración la primera surgió, casi como para volcar y aterrizar cosas que estamos explorando, con una colega en a partir de un pedido de Marina de Caro, de algo así cómo hacer una carta o algo y salió, pero lo mío es más lo dialógico, lo social y como verás, tengo mala memoria, ósea, ahora me pones, por ahí lo puedo tomar como tarea y decir "ah, a ver que se hizo..." Pero sí, por ejemplo, me acuerdo, en Buenos Aires y es un ciclo de activación del museo que eran las visitas astrales donde convocaba a un astrólogo, un bailarín que convocaba a un elenco de bailarines y mes a mes, abrían el mes con el signo del mes y se hablaba de la astrología, el *Museo las obras* eso fue del MACBA, en Buenos Aires después, otra arte educadora que me vuelven loco es Mónica Hoff, es genial para mí y también siento que muchos contenidos en este último tiempo, está apostando otras cosas, aunque también muchos contenidos de museos pedagógicos, se piensan para infancias y muchas veces las infantilizan, creo que valoro los contenidos que más se alejan a las escuelas, cuanto más se parece un contenido a un manual escolar, menos me gusta, cuanto más un contenido busca transmitir datos información menos me gusta, casi como si fuera una elección

aprender, definida y conductual o conducente menos me gusta, a mí en lo personal, déjame igual que te pienso.

**No, pero están igual increíbles los referentes que que mencionas también, yo también tuve oportunidad de conocerlos a Mónica Hoff y Jordi Ferreiro**

Parte también me pasa eso, algún momento fui muy de agarrar cosas cada museo y después dije, son cosas que por ejemplo, el poder no está en las cosas sino justamente al fin y al cabo creo que está más y acá creo que esto nunca lo dije, pero me brota decirlo, la magia no está en las cosas, sino en la energía que produce y en lo que detona, obviamente que está bueno tener materiales chidos, pero son experiencias más qué cosas, son energías más ¿qué información? si un niño después de usar algo, jugó, se divirtió o no se divirtió pero se fue con una pregunta o vio algo que no veía... y ahí volvimos al tema de ¿cuál es el objetivo de un material? ¿de un dispositivo pedagógico? ¿enseñar qué?

**Y tú te basas en alguna teoría de Educación para diseñar tus materiales, porque por ejemplo ya ahorita con todo lo que me has dicho estoy comprendiendo que justamente tu experiencia ha sido la escuela, así como la gente... y la otra es los materiales con la pandemia? o ¿cómo ves tal vez la pandemia si es una posibilidad para desarrollar nuevos materiales? entonces serían esas dos preguntas y un comentario con el que tú quisieras cerrar**

Mira creo que tuve la suerte de no haberme formado, para poder de desformarme, eso no quiere decir que hago, como que finjo demencia, o que no me importa, obviamente pedagogos y educadores, leo, sí formalice mis estudios, al no formalizar, los picoteo, leo, me formó, como puedo, pero sin tener la presión de construir hacia un título o un diploma, si no más hacia un sentido, hacia una intención y eso hace que en mi constelación de referentes y de nombres aparezcan lecturas, aparezcan nombres y aparezcan procesos contemporáneos, digo a ver, Freire es un gran referente y no leí tanto, creo que leí poco, comparado, ósea no soy como tú lo has dicho, no soy, creo, que parte de mi escuela es hacer, equivocarme, para que te des una idea, cuando de algún modo desarrolló el área de comunidades, lejos de definirlo, antes de hacerlo, lo nombre como laboratorio de experiencias y a la largo de los años, puede encontrar muchos de los sentidos que ahora puedo nombrar, como hacia atrás, pero digo no es que tuve una teoría y dije "esto lo voy a llevar a la práctica" mucha de mi teoría, lecturas, películas, eso es, quizás no vamos a

desestimar mucho a la educación, pero la formación de los seres está en los memes, un meme compartido es casi más importante que una lección de historia, porque une a personas, los memes no solo son ideas, tengo una amiga que es especialista en memes, artista contemporáneo que me dijo, los memes son estados y con doliente se comparte un estado, y te identificas, es porque estás haciendo match y por ejemplo, ¿qué pasaría si el museo fuera menos mimético y más memético? alguien ve una obra y por ejemplo, todo esto que te voy diciendo son experiencias y pues eso esa idea me cayó, de un meme y son preguntas, y son que pasan, y son pruebas, y por ahí después, de hoy quiero hacer una acción con memes. o cómo ya y me pongo educar, puede funcionar o no, pero también mucho de lo también siento que mucho del área educativa de los museos calca modelos escolares, en donde se diseñan actividades con un objetivo, y muchas veces el área educativa, se le pide esa formalidad, incluso las escuelas que van de visita a los museos, le dicen, pero en esta actividad los niños necesitan ver la tiranía escolar, curricular sobre el museo, eso lo aprendí con Marina, por ejemplo, si no le gusta algo que hace un museo, bye, busca otro, pero por ejemplo, nosotros vamos a hacer una exploración, cuando hago en laboratorio de exploración de comunidades, tenía más pregunta que respuestas y aún las sigo teniendo, pero la respuesta fue dando muchas veces, la experiencia, muchas veces lectura, muchas veces la rueda, y colegas latinoamericanos e internacionales con la que me fui conectando, y no, hombre bueno, esta Freire, está Rancier para hablar de la emancipación del espectador, digo, te puedo tirar una gran bibliografía, digo el feminismo, grandes mujeres que ponen en jaque la idea de verdad, o te ponen en jaque la construcción patriarcal de los museos, ósea si queremos otro diseño, ponemos en jaque el patriarcado por empezar. Pero bueno, muchas veces de esos no se habla, o se habla en término más académicos, pero son las grandes transformaciones en verdad, estamos en un cambio de paradigma y ojalá lleguemos a ver estos procesos de cambio, y ojo, yo no, más fácil pararme, habilitarme, digo pasar muchos años, pero hasta que yo pude habilitarme desde la experiencia y no desde el texto, APA interlineado, con Arial 12, hasta que yo pude abrirme de esa tiranía, de que para poder hablar de museos, tenía que estar certificado por la teoría y no por la práctica, para decir y a mí me acostaba, pero ahí entendí, pero antes que eso que me pasa a mí también le pasaba a los visitantes, por ejemplo, cuando yo les preguntaba ¿qué ves aquí? y allí es como educador, podemos habilitar las experiencias

de los visitantes, por más que no sean académicas, eso no sé, para la Academia y qué vamos a hacer desde las áreas educativas, o es un museo para las personas que tienen experiencias, y que a la vez podemos romper el binarismo de lo que pasa dentro del museo y afuera, como si el museo fuera o tuviéramos un interruptor de modo "museo", lo apagó y la vida por ejemplo, los colores en un museo, me permiten ver los colores de afuera, ósea ese flúir, ese Fluxus. Me parece que muchas veces el discurso académico lo trava, respondiendo a tu pregunta, sí, creo que mi modelo es experiencia, el relacional, es social, si te tuviera que decir por primera vez un marco de referencia, en mí, haciendo lecturas y más gente loca como yo que está ahí parada enunciando desde un museo podría decirse qué es la museografía social por ejemplo simple, siempre le digo a Mario de Souza Chagas que es uno de los padres de la museografía social, que ha hecho mucho en Brasil y el mundo es el presidente del MINOM, que es el movimiento internacional por la nueva museología, y es un poeta y es muy duro, pero en el año 2017 en un encuentro en la provincia de Córdoba, en el que vino como poeta invitado, ni siquiera como orador, me voló la peluca, porque yo hace tres años, que estaba haciendo prácticas, que yo sentía que no encajaba, que eran indisciplinadas, pero bueno en realidad es porque respondían a otras, otros formatos, otros diseños, otras narrativas, otras poéticas y es cómo pedirle justamente, es cómo pedirle a la poesía normas apa, y por ahí existen los caligramas.

#### **y respecto a la pandemia, Germán**

Bueno, respecto a la pandemia creo que fue un... a ver sí fue un proceso, vital para todos, rarísimo, en dónde empezamos a preguntar sobre la utilidad de todo lo que hacemos, y de nuestra propia existencia, creo que quién me diga "hubo personas a las que le fue mejor" digo gente que trabaja en procesos de salud, le apareció en algunos aspectos, pero hubo psicólogos que me dijeron, trabajé como nunca en mi vida, pero a grandes rasgos, a nivel humano, creo que la pandemia nos puso en un suspenso extraño, que puso en jaque las formas y los diseños, cuando en realidad creo que será que puede estar todos los días y sin necesidad de una pandemia para cuestionar el mundo, pero sí fue un suspenso muy importantes y fue un decir y ¿ahora qué? ¿cómo? ¿de qué manera? y si te puedo decir que a mí como educador presencial del abrazo, o sea de la museología del afecto, que es una de las corrientes de la museología social, el poder pensar que el museo activan los afectos y eso tiene sus efectos ¿no? Para mí el encuentro con las personas presenciales,

la clave y de pronto me encontré sumiso en el sum sum llado y dije "qué es esto? ¿cómo le hago? y por otro lado, si no le entras a lo digital, perdías, perdía presencia, ni siquiera vigencia, todo estaba pasando ahí, entonces a mí me llevó a decir ¿cómo convertir el Zoom en una plataforma de diálogo? ¿cómo hacer el Zoom en una plática? ¿en una guitarra? ¿en una ronda de café? o ¿cómo hacer que el Zoom pierda la planicie digitales, se convierta en una profundidad social? ¿cómo hacer para que después de la saturación te olvides todo lo que hacíamos? y no funcionaba, después de 4 meses ya pagaron las cámaras, pero si es desarrollado acciones que ante todo, tomaban la potencia de lo digital, pero lejos de replicar lo real en lo digital y lo presencial en lo digital, usaban lo digital como excusa para encontrar vínculos sociales humanos, digo una de las grandes acciones, las realizamos con Miriam, cuando me invitan, digo, fue el día internacional de los museos el 18 de marzo de 2020 y el tema era diversidad, qué es uno de mis dos grandes temas en los últimos años y me invitan, y me dicen "bueno para que des una charla" y yo les digo ese día, va a estar lleno de charlas y así como existen, se van a ir, el tema es ¿qué experiencia vamos a generar? y les dije saben, que para mí no quiero una charla para expertos, ¿cómo hacemos una dinámica participativa, social? ¿cómo indagamos sobre la diversidad de museos? pero de un modo social y en donde también escuchemos a las personas, y no los especialistas que hablan de ir, y luego pasó el calendario y pasó, entonces les propuse hacer una dinámica participativa que terminó y fuimos trabajando la con Miriam, y terminó en una convocatoria abierta que se llama *Manifiesta tu museo* que fue una invitación a personas de México, que terminó extendiendo hacia Latinoamérica y hubo mucha participación de Argentina y Colombia principalmente, de toda la república mexicana en donde a través de 3 preguntas detonadas, la gente envió de textos o videos respondiendo ¿qué sea accesible para ti? ¿quién construye la diversidad en tu museo? ¿qué es un museo para todos? esas tres preguntas habilitaron más de 400 participaciones. desarrollaron, mi ejercicio, tenemos las participaciones y desarrollamos piezas textuales y de video con las participaciones más efectivas y lo que hice fue leer todas y en un trabajo de edición de eso, tomar todos los patrones que se repetían y armar un manifiesto justamente de la del agente manifiesto colectivo, con 9 ítems, de puntos sobre un museo inclusivo, accesible y diverso, entonces uno escucha, un museo en donde las personas se forman y entienden a las personas, eso pudo haber sido una participación muy incontrolable y se orientó solo sin quererlo hacia las personas, con

discapacidad, por una cuestión de que muchas de las respuestas fueron tomadas, muchas de las participaciones fueron tomadas por parte de gente con discapacidad .

Y si bien hubo un gran foco ahí, también, no se centró solo en eso, ese documento te lo puedo pasar, que es un documento que ahora, tiene como respuesta de la gente y que en realidad no solo en MUAC, cualquier museo tiene sobre que eso no sea accesible, para la gente como mandamiento, que en vez de tener los diez mandamientos son los 9, bueno eso fue una acción que se quedó tres meses, porque fue hacer la convocatoria, recibirla, ordenarla y a la vez, presentar esa herramienta, que ahora está en poder del museo, pero que se socializa para que un museo pueda a la hora de preguntarse en ¿qué es accesibilidad?, ¿qué es inclusión?, qué es diversidad?, en una institución museal . Bueno ahí sí hay una pauta, otra de las acciones que he hecho, fueron muchas talleres y capacitaciones para educadores de museos, sobre todo para tratar de entender que estaba pasando, fue genial, porque los museos que generalmente fueron templos de saber, históricamente en la pandemia su función primaria se desvaneció, porque nadie entendía nada, entonces creo que lo más interesante de ese momento, de ese rato de aturdimiento y de decir ¿qué está pasando? fue que el museo tuvo que reinventarse, lamentablemente no solo el museo, creo que el capitalismo y las empresas y todo, por ejemplo, todos teníamos la esperanza de un rediseño social mayor y pues está volviendo cada vez más ajustado, a una cuestión más tradicional, en cuanto un montón de cuestiones y más fuerte, por ejemplo, hubo movimientos interesantes, al menos a mí en el diseño de actividades me llevó a pensar ¿cómo lograr el vínculo humano en lo digital? ¿cómo hacer contenidos profundos en la chatura de lo digital? Y lo que empecé hacer, fue todo bien, nos encontramos, imaginemos que hacemos una actividad y lo que hago es una meditación, ojos cerrados, entonces lejos de encontrarnos y ver todas las caritas de alguna meditación guiada, sobre alguna acción, para imaginar, para crear y durante 20 minutos, es mi voz guiando a partir de alguna dinámica, y es la gente con los ojos cerrados, como un descanso y un recreo de la pantalla, también entonces ¿cómo podemos pensar dinámicas que lejos de seguir reproduciendo la norma o la museo-norma sigan creando estás tangentes desde lo digital desde el respiro de la oxigenación?.

**Whow esto el manifiesto, está increíble porque como lo que dices esto no es escrito por museo como institución sino escrito por la gente**

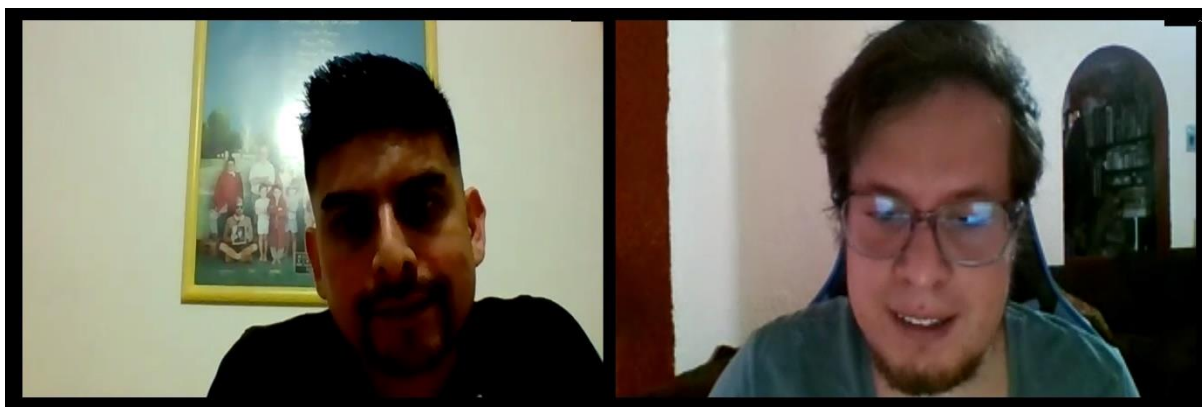
Y es que el objetivo está ahí, digo están las bases, incluso tengo los memes que nos mandamos, si quieres y si necesitas porque también mucho del diseño es la cocina, es lo que no se ve, entonces creo que ahí también hay mucho concepto, ósea en esa cocina, en ese ir, en ese que queremos lograr, bueno para empezar que la institución se le ocurra de hacer, de ser quien dice ¡quién es! entonces ahí fue el MUAC escuchando que dice la gente, que es incluso, validándolo, porque el manifiesto y en mi trabajo, y fue describir detrás de transcribir, y traducir los deseos de la gente, y yo sobre todo, ni siquiera trabajando en el inmueble, como un agente externo, mediador entre la comunidad, la participante y el MUAC, que me convocó a mí, y lo que yo les propuse fue "bueno, me convocan a mí, yo les propongo una dinámica de interacción, yo les propongo un manifiesto sobre accesibilidad e inclusión" lo que fue a recibir un contenido realizado en un movimiento, y en un movimiento comunitario, en el cual yo me encargué de, justamente, sintetizar la comunidad y las palabras de la comunidad en un documento que tiene la firma de todos, y qué es un documento que es una memoria comunitaria.

**Pues yo sí Germán, te felicito no solo este trabajo tan grande sino también la segunda parte de tu respuesta que es como volver lo rígido de la museología, a algo más humana, ¡eso es una cualidad bárbara que tú tienes! lo que hace tan especial cada uno de tus proyectos y también por lo que, bueno desde que yo te conocí, quede fascinado y también por lo que me interesaba entrevistarte te agradezco mucho y también te felicito, ¿quisieras tú cerrar con algún comentario?**

Mira, en realidad agradecerte a ti, porque lejos de lo que digo, ahora ya estoy un poco alejado del museo, porque ser trabajador, migrante en una pandemia, el año pasado fue difícil, no paré, pero fue difícil, sí participó en otros proyectos culturales, que no necesariamente eran museos y que me llevaron a donde estoy ahora, porque colaboré con un encuentro de infancias trans en la UNAM, y eso me permitió conocer a mi actual jefa, que es Gina, entonces medio que dio un vuelco de los museos al mundo editorial, estoy como editor de la revista, en el fondo puede ser hacer revista, editar o tal, pero en el fondo siento que la gramática profunda es la misma, que es hacer contenidos accesibles e inclusivos, transformadores, puede ser un folleto, puede ser una revista, puede ser un material didáctico, pensemos en general, ahora me toca quién está trincherera de la cultura, pero el hecho de no estar trabajando en museo, por museo para museos, pagando la renta desde

museos, me permitió conocer como una oxigenación y un distanciamiento, que a veces me apena, porque me encantaría estar todo el tiempo en museo, pero también lo valoro como una virtud del hecho de tomar, esa desde mi perspectiva la decisión de que quiero tomar, no lo digo solo por dinero, ósea, ahora puedo decir, no se acabo, de participar de unas jornadas en Córdoba, en Argentina y fue por el amor a la patria y un poco por amor a la causa educativa Pero el hecho de no estar adentro de una institución, estar más periférico, más outsider, me volvió un poco más crítico, pero a su vez, a más amoroso, en el sentido de que cuando hago algo, lo doy todo, el hecho de tener estas instancias, como este diálogo, que tengo contigo, como de reflexión y de por decir "Ah bueno, yo te agradezco a ti esta instancia" de decir "estoy tan en chinga, con la revista y con todo, que volver al amor de los museos y reflexionar mis propias prácticas" o sea, historizar. digo porque también reflexionar sobre la práctica. es algo que falta y que también impacta en el diseño, un diseño sin reflexión es un diseño que no, lamentablemente creo que no se transforma y las áreas educativas del museo. Lamentablemente carecen, muchas veces de instancias de autorreflexión y de procesos de escritura o de análisis de sus propias prácticas, porque muchas veces es generar una actividad para esto, y para esto se anda, bitácoras, muchas veces de educadores, porque muchas veces el están en chinga, en educación de museos para tener que rendir cuantos visitantes vienen hoy, y muchas veces es más la cantidad que la calidad, al trabajar en comunidades yo empecé hacer actividades para seis personas, ocho personas y cuando una nueva jefa que tuve me decía "no, pero qué poquitos" le digo "no, no, no es que una persona ciega vale por tres, y un niño dentro del espectro autista valga por 5", y yo por ejemplo, mofándome de ella, the way o sea son actividades cuidadas y que merecen otro cuidado, o sea, yo no hago Educación, para la cantidad, esto no es una industria cultural, que muchas instituciones ahora en el nuevo paradigma caen ahí, y no, qué bueno, es como trabajar desde la calidad más útil, me fui por las ramas, nuevamente pero a modo de conclusión, sí eso existe, es agradecerte a ti, por permitirme volver a historizar y reflexionar una vez más, sobre lo que hago, porque cada vez que hablo de esto, es algo distinto, y si te voy a pedir que si lo transcribes me lo pases,

**Ambas cosas, te paso el video en cuanto esté transcrito Te paso el texto y lo que necesites aquí estamos**



**Primero que nada, como te comentaba, muchas gracias por cederme este espacio comenzaría preguntándote David ¿cuál es tu nombre completo? y que me pudieras platicar también un poco de tu trayectoria tu formación**

Ok bueno Yo soy David Bernan trujillo Lugo, nací en Coatzacoalcos, Veracruz. Estudié en la Autónoma de Nuevo León en Monterrey, estudié relaciones internacionales y después me vine a vivir a Ciudad de México y trabajé varios años en organizaciones de la sociedad civil, estuve coordinando proyectos de diálogo social entre sociedad civil y gobierno, proyectos de cooperación internacional principalmente con la Unión Europea y un proyecto concreto en Haití sobre educación ambos, y también unas mesas de Educación para la paz, principalmente en Acapulco en un momento álgido en la región y acercamientos en otros lugares del país pero en Acapulco fue donde hicimos un trabajo más detallado y este también un proyecto que se llamó "Santa María la Ribera, comunidad educativa y cultural", En dónde me tocó hacer un mapeo de actores locales vinculados a la cultura y básicamente algo común entre todos esos proyectos fue indicar factores locales donde sé seriamente los que los políticos o los más increíbles sino más bien otro tipo de personas que tenían incidencia en el contexto más reducido pero que eran reconocidos por la comunidad entonces tenían otro tipo de legitimidad de la información en los procesos y después por azares del destino me acerqué a papalote a tener una reunión de trabajo y fui candidato para un puesto, llegué ahí en 2012, en diciembre de 2012 como gerente de comunicación educativa que era básicamente un área de vinculación un poco retomando la experiencia de gestión previa y posteriormente a partir de la renovación del museo en 2015 y 16, coordine dos proyectos grandes ahí y con movimientos internos pude ser ascendido a ser

subdirector de experiencia, que lleva la parte educativa del museo y que es en el área de contenido que lleva a cabo el desarrollo de contenidos de exposiciones y exhibiciones, la parte de capacitación, de la mediación tiene que ver con todo, con toda la capacitación que se le da a los cuates que son nuestros mediadores, la parte de vinculación de la escuela, que tiene que ver con la relación de maestros y la parte de actividades interpretativas, que son actividades temporales, programación que los últimos años se dio migrando un esquema más de programas educativos, durante la pandemia se trasladó a lo digital como una plataforma que se llama "papalote en casa" y es en dónde los programas independientemente que el museo estuviera cerrado se mantuvieron vigentes y estuvieran disponibles con servicios para nuestra comunidad digital que a lo largo de un año y medio podemos decir que es una comunidad digital, entonces eso es más o menos en lo que he andado

**Perfecto, voy a hacerte primero una serie de preguntas, son pocas, respecto a los museos en general y luego más en específico a tu trabajo diseñando materiales educativos y bueno la primera es ¿tu cuáles consideras que son los ambientes de aprendizaje que tiene un museo o debe tener un museo y cómo se diseñan en estos ambientes?**

Los ambientes de aprendizaje en un museo y en cualquier lado, en una escuela, por ejemplo, o en algo, en una ludoteca, tienen que tomar en cuenta al público al que se está dirigiendo y estos ambientes de aprendizaje al tener en cuenta el público pueden tener hay distintos elementos a considerar ¿no? ¿Qué tan flexible es el espacio para adaptarse a ciertas necesidades, ¿qué tan atractivo puede llegar a ser para que llegue ahí a interactuar?, ¿qué estímulos? y ¿qué recursos tienes para que

estos ambientes pueden detonar ciertas relaciones de acción? y poder entonces diseñar entonces sobre ese espacio actividades concretas, al final es poder identificar las necesidades dependiendo del usuario, dependiendo a quién te estás dirigiendo, tener una infraestructura adecuada para ello material flexible y que te permita comunicar otros elementos a partir de esa infraestructura y la propuesta educativa que se coloca sobre ello y que te permite entonces todo este conjunto de cosas, así como poder desarrollar una experiencia, idealmente que sea aprendizaje

**¿Para ti cuál sería la principal diferencia entre un aprendizaje más tradicional hablando de museos con un carácter más pasivo del visitante y un aprendizaje más activo?**

Ah, ok, este efectivamente la escuela es la educación formal y es más tradicional y los museos es mucho más flexible en mi experiencia desde el espacio en el que trabajo la principal diferencia tiene que ver con darle mucho peso a la experiencia en este caso del niño de la niña, dentro de su propia experiencia de aprendizaje, entonces no es únicamente dar información, sino Poder generar toda una narrativa y generar una situación qué es la neta aprendizaje en la cual te permite generar una narrativa en la cual el niño es interesado por alguna situación pero no porque es lo que hay que ver en clase sino porque hay una razón en la cual llegas ahí en ese sentido es el juego, por ejemplo, no puedes tú escalarlo al final de tus diseños de actividad, si no sabes ¿a dónde quieres llegar?, ¿cuáles son los objetivos? pero al final hay una ruta que recorrer donde un niño tiene mucha autonomía y dónde puede ir consultando y puede hacer muchas preguntas e incluso puedes reinventar, manipular objetos, pues puede tener retroalimentación a partir de preguntas,

evaluar, puede lanzar hipótesis, puede comparar e intercambiar información con otros niños, con otras personas que estén en ese espacio, para construir un aprendizaje a partir de la situación que se va dando y que se va relacionando con la pregunta anterior en un ambiente, donde todo es propicio para que al final haya un gran descubrimiento y no es nada más como un embudo donde cae toda la información, entonces creo que eso es lo principal, el cómo, el cómo es muy distinto y en nuestro caso, es crear esta narrativa en donde situaciones de juego para que el niño pueda ir también desenvolviéndose y entrar en esa narrativa

**Me encantó esa respuesta, ahora sí ya pasaría preguntarte de los materiales educativos...Con materiales educativos, bueno desde mi experiencia va da más ligada a la de Miriam, que fue la que me pasó tu contacto más a museos de arte, entonces como esto va más relacionado a crear folletos, guías, algo más aplicado a cosas que se pudieran descargar, una hoja que pudieran consultar en sala y ahorita tú me platicarías más por ejemplo en Papalote, porque por ejemplo tú me podrías platicar que el museo es todo un material educativo, ahí ya me platicaras de esos formatos que utilizan pero la primera es ¿Cuáles son las características formales que deben contener esos materiales para que en este caso el niño aprenda?**

Hay distintas salidas, aquí hay una importante de lo que tú mencionas y vale la pena acotarlo y es donde se menciona que un museo como el Papalote probablemente a lo mejor UNIVERSUM, otro museo similar en cuanto al público al que nos dirigimos, pueda tener elementos en común pero lo que ocurre es que aquí el área educativa, en los recursos educativos, los materiales y todos están al centro, no somos como en el Museo de Arte donde hay un curador, hay una exposición y entonces se generan, programa secundario con recurso, a veces sin recurso, a veces en un cuarto, a veces únicamente los sábados, aquí es permanente y eso hace que los servicios educativos como se les llama en general en los museos, no es un apéndice.

Antes de la pandemia, porque la pandemia también trajo ciertos cambios a los materiales educativos, nosotros ya teníamos algunos programas y entonces tenemos materiales y recursos educativos en el museo, tenemos materiales recursos educativos que no están vinculados del todo al museo, entonces son distintas salidas, en el caso del museo, en realidad todos son las exhibiciones, ese es el recurso y es nuestra colección de alguna manera, pero son muy costosas en su producción y también en su mantenimiento de

los recursos que requiere porque como son interactivos, requieren para funcionar de manera adecuada y el recurso educativo es ese la exhibición, tiene una intencionalidad con objetivos concretos, entonces cada una de estas exhibiciones está conceptualizada de tal forma que se convierte en un recurso educativo, pero yéndonos a elementos más específicos tiene que ver nuevamente mucho con hacia quién van dirigidos, nosotros tenemos desde hace mucho tiempo un área de evaluación y lo que hace el área de evaluación es darle una mucha información a mi área, si nosotros vamos a desarrollar un material tenemos que entender a quién va dirigido y cuáles son las necesidades, en su museo, el museo ósea tiene 28 años, no siempre fue así, muchas veces lo que ocurren en los museos es que generamos materiales a partir de lo que el área educativa o curatorial considera que es lo que el usuario necesita, entonces se convierte en algo muy vertical y en algo muy unilateral, por ejemplo, yo diseño algo que creo que va a funcionar, una exposición o X circunstancia, seminario, lo que sea, aquí en los últimos años, yo entré en 2013 y por ahí como en el 2015, el área de evaluación comenzó a cobrar mucha fuerza, entonces hubo la necesidad de que cada material educativo tuviera conocimiento de las necesidades de quienes iban a recibir este material, entonces con quien empezamos a desarrollar materiales educativos más finos, por así decirlo, fue con el programa de ABC, que es el que va dirigido a maestros, tenemos una serie de actividades presenciales, que es el festival del maestro y ahí lo que podemos hacer es un tener un diálogo con ellos, hacer encuestas preguntas y entonces a lo largo de los años es un programa que tiene 6 años, podemos saber cuál es el tema de interés, que principalmente es el manejo de emociones en el aula, que el maestro no sabe cómo manejar las emociones de su grupo, influyen en el ambiente de aprendizaje, incluso eso tiene que ver con el juego, por ejemplo, o temas de estrategias innovadoras, yo sé que es muy ambiguo pero tiene que ver con el uso de aplicaciones, con el uso de herramientas de incorporación del juego, etcétera, y, entonces empezamos nosotros a generar estos recursos a partir de esa información, entonces siempre tomando en cuenta que el enfoque del museo es una experiencia de aprendizaje haciendo uso incluso del juego, entonces todos estos materiales pasan a ser un complemento a la SEP, es decir nosotros te ofrecemos una manera distinta aquí de hacer las cosas, te damos lineamientos para que las hagas y entonces tú decides si les incorpora o no, pero no nos vamos a meter al esquema tradicional, es más bien, como hackear el esquema tradicional y entonces empezamos a generar

lo más tradicional, que son las guías educativas, los elementos que son para justificar las visitas de las escuelas a los museos, donde hay una vinculación curricular con las voces donde se relacionan y se pueden vincular, así que lo que hicimos fue generar un antes, durante y después. Hay pre visitas donde tenemos las reuniones con los maestros, les decimos que es la guía educativa y que se tiene que preparar para su visita al museo, incluso en el momento en el que van a hacer la visita, se identifica la exhibición para que anteriormente hagan algo en clase y cuando vayan al museo, el recorrido sea libre, pero que decidan que una, dos exhibiciones a las que van a ir puntualmente todos, porque tiene que ver con el tema que están viendo clase y cuando regresan al salón de clases, nosotros también les damos una herramienta para que puedan articularlo con la experiencia, que es esto que te venía diciendo, una cosa es leerlo y la otra cosa es tenerlo interactuado, hecho, visto y experimentado. Entonces ese objetivo de aprendizaje con la visita de un museo tiene otros referentes y eso fue una de las maneras, otra es, en talleres con enfoque steam son gratuitos y son alrededor de 2 meses nuevamente responde las necesidades del aula y lo que hacemos es que en unidades didácticas los maestros trabajan en el salón de clase con unidades didácticas, lo que hicimos fue ponerle Papalote en esta unidad didáctica lo que tienen que hacer es meter el enfoque steam y meterle el juego, entonces es un formato que sigue la misma lógica del sistema tradicional pero se meten estos elementos y lo tiene que poner en práctica en el salón de clases para regresar con una retroalimentación Y entonces concluir el curso. Esas unidades didácticas se sistematizan y se ponen al servicio de otros maestros, tenemos una biblioteca abierta para el uso de los maestros, entonces con los maestros se hizo una didáctica en la que es un juego con el enfoque de Papalote y se pone al servicio de otros maestros, porque además ya fue puesto en práctica, es viable, no es algo que yo supongo desde mi currículum que les va ayudar, es algo que ya se implementó y entonces son maestros que poniendo en práctica, en lo que nosotros decimos que funciona y se abren estos materiales para otros maestros, para que puedan ser replicados y entonces ahí hay artículos a infografías, hay una serie de elementos que empiezan a salir, respondiendo estas necesidades y lo importante es que cada vez que generamos estas iniciativas regresa nuevas inquietudes Entonces es un ciclo en el que todo el tiempo nosotros tenemos aprendizaje dentro del salón de clases, para que sea algo distinto, para que sea más experimental y que no sea una carga de



trabajo adicional, estos elementos han hecho que tengamos una comunidad de maestros muy grande que nos siguen mucho, que hacen uso de nuestras herramientas, tenemos boletines, hacemos todos el tiempo evaluación, encuesta y tenemos las actividades que enviamos, hay un alto porcentaje, demás ponen en práctica, pues también nos permite saber que estos recursos educativos no solamente pudiéramos decir nosotros que están bien hechos, sino que sé es que sirven, no si son utilizados, entonces hay un área dentro del museo que está para conocerlos en general, mandamos y hacemos consultas y el festival es justo eso, tenemos ahí una serie de ponentes y se evalúa, todo el tiempo se evalúa lo que nos permite generar recursos que puedan ser útiles no en caso de primera infancia es distinto y ahí más bien lo que hacemos. Es tener artículos que tienen que ver con hitos del desarrollo y lo que hemos descubierto recientemente son bien recibidos porque aunque hay un mar de información para niños menores de 6 años, las mamás se sienten como todos de repente, bombardeados información y lo que buscan es tener referentes confiables, Papalote tiene por su tradiciones de experiencia un voto de confianza y entonces eso nos permite tener una aproximación a este a este grupo y lo que hemos visto es que durante la pandemia los artículos que tienen que ver con hitos de desarrollo, como por ejemplo gatear a dejar la cuna y pasar a la cama este los berrinches en fin, etcétera, que para nosotros son también materiales educativos, estamos nosotros siendo como la crianza amorosa, por ejemplo, la importancia del abrazo, de la mirada, la participación del padre, etcétera todo esto busca también como incorporar estas nuevas formas de informar y de criar a los hijos y también hablar de la importancia del pago desde que están ahí, desde ese momento y hemos tenido también muy buena respuesta, ahí no hemos podido evaluar mucho porque llegó la pandemia, pero eso nuevamente es tratar de conocer las necesidades del programa de primera infancia surgió porque nuestra visitante se quejaban de que no encontraban cosas que hacer y teníamos el temor de que el museo pues entonces no sirviera para nada, no hay más de 100 exhibiciones, entonces ¿cómo es que no hay nada que hacer? resulta que eran familias con niños menores de 6 años que no teníamos muchas exhibiciones y al acercamos a este grupo vimos que era su necesidades que no había muchos espacios en la ciudad que tenga información este que querían ir al museo pero no encontraban cosas que hacer y entonces todas te programa educativo y sus recursos educativos partieron de la necesidad de los visitantes, a partir de una necesidad que

y unas quejas explícitas en los estudios de visitantes que se generan en el Museo y de ahí todo el buena parte de los temas que se desarrollan dentro del programa responden a estas inquietudes que ellos nos dijeron que querían saber no entonces nuevamente hay un desarrollo de recursos educativos qué parte de necesidades reales no expresadas por quiénes las van a utilizar y no por lo que el cuerpo educativo determina que deben de saber, entonces esa funcionado muy bien y en caso de *Papalote en casa* lo que buscamos también es poder incorporarse atrás línea del museo, como ciencia con perspectiva de género, etcétera todo el tiempo con temas de juego, pero nuevamente es tratando de aproximarnos a los intereses de lo que nos lo van a utilizar y paradójicamente como Museo del niño y con los niños son con quienes más trabajo nos está costando identificar sus intereses, que en el museo, sus exhibiciones se estén conceptualizado con base en una serie de temas que son relevantes para su desarrollo y que no se abordan en la escuela o que tienen que ver con experiencias para la vida, igual no la formación, pero sí sus intereses concretos, es distinto, ósea su mirada del juego, mirada en la relación con sus padres, su relación con los maestros, con el espacio público, a fin todo esto es algo que apenas y te digo es una gran paradoja estamos viendo, ahí tenemos un consejo para niños y niños que ya tuvo su primera edición y es muy interesante, hay una chica que lo coordina y es una facilitadora, este es un formato muy abierto, entonces eso nos está permitiendo ahora ver sus necesidades de forma directa de cada uno de estos niños representa su salón de clases, entonces no son 16 niños, son 16 salones de clases, entonces van al salón hacen una consulta, regresan, no es como Focus Group, nosotros no hacemos preguntas de haber este ¿qué? ¿cómo les gustaría jugar? o ¿qué les interesa? ¿Cómo le gustaría que fuéramos? pero no va por ahí, más escoger un tema y sobre ese tema ellos dialogar y nosotros, es bajo la metodología de tonucci, somos la autoridad sobre ese tema, nosotros tenemos que reaccionar y eso es lo interesante, porque es algo más auténtico y horizontal, yo no lo utilizo para saber ¿qué hacer? y no más bien ellos me dicen a mí qué es lo que podríamos hacer, es ese acercamiento con los niños que ha sido muy interesante, porque este al final buscan cosas mucho más sencillas de lo que uno piensa, uno quiere desarrollar y que pueden ser más relevantes para ellos que una exhibición de millones de pesos, entonces este en este caso nuevamente a desarrollar recursos educativos, llamar a mis fuentes principales, todo está pensado en el usuario, para usuario con base en lo que sabemos de ellos.

**Eso está increíble porque por lo que me narras no solo tienen esa sensibilidad de diseñar pensando en el usuario, sino ya hasta tienen una sistematización increíble para poder acercarse a ellos y conocerlos. Te iba a preguntar si ustedes, estos materiales una vez que ya conocen las necesidades las basan en alguna teoría de la educación, mencionaste algo como la teoría de Tanucci esa no la conozco, podrías comentarme más de algunas teorías de la educación o de este método que ustedes también**

Pues sí, nosotros lo que hemos hecho es, por el enfoque nuevamente del museo, que es para niñas y niños, y qué tengan objetivos específicos de aprendizaje. Digamos que los museos que están más vinculados a los niños, por así decirlo, tiene que ver por la interacción que eran los museos de ciencia, no es una parte de la colección en el exploratorio, lo que ocurre es que muchas veces había un efecto wow, fue colocar una metodología que nos permitía traducir esta información, con estas experiencias que yo te digo: son más experienciales. que tiene que ver con la mediación.

Y la mediación nos permite generar narrativas, en donde en cada exhibición tiene un inicio y un fin, en el sentido de que es textual, y recorre la historia y, en otros casos tiene que ver con la construcción de la experiencia. Pero hay un inicio, un desarrollo y un final.

Y este ambiente de aprendizaje lo que te permite es transitar esta historia. La metodología de la investigación es lo que nos lo permite, y por eso, para bien y para mal, dependemos mucho del mediador. Esta figura física humana, interactúa con los niños, con las niñas y lo que hace es, hacer preguntas, propiciar el juego, crear este ambiente donde hay fantasía: se ponen un chaleco y una mochila y van a ir a explorar un árbol. No existen estos elementos, pero entran en el juego, los niños y entonces en lugar de ir a ver animales muertos, pero están ahí de réplica; creas una situación donde estás explorando. Y esto ocurre en muchos espacios y la mediación, la estructura de la mediación lo que nos permite es crear esas circunstancias. Esos contextos.

Esa es una en la cual todo el museo está inmerso. Otra tiene que ver con actualmente y con un área muy específica, que es el enfoque steam, que es ciencia, ingeniería y matemáticas en el que nosotros no le damos el enfoque de desarrollar estas habilidades para que creas patentes y te puedas desarrollar en el mercado laboral. En realidad, es el enfoque anglosajón, pues lo que a nosotros nos interesa es más bien, tanto a los maestros porque lo que hacemos es que todo esto, la

mediación, el enfoque steam y otras cosas, permean los programas educativos y los recursos educativos. Entonces, es como experimentar con herramientas para darle libertad a una niña para que manipule objetos, para construir algo, en fin. Todos estos elementos experienciales, puedan ser hechos en el museo y también puedan ser realizados en casa o en la escuela. ¿no?

Nuevamente es llevar esta línea del saber hacer, jugar y poder implementar. Y en el caso de Rouchi, quien es un filósofo italiano que creó una red y un proyecto que se llama *La ciudad de los niños* que tiene que ver con consejos, que están integrados por niñas y niños de más de 10 años; que por un periodo de tiempo forman parte de y son consejeros y abundan en un tema, generan propuestas y cuando no son museos, se los presentan a otras autoridades que está más vinculada al derecho a la ciudad y, entonces les piden a los adultos que cambien ciertas cosas. Por qué para una ciudad en donde los niños puedan transitar y estar seguros. Si eso no es posible la ciudad es un fracaso, entonces todo el tiempo, recupera la información de los y su motivación es hacerlo políticas-públicas. Entonces, eso nosotros lo adoptamos, incorporarlos a las dinámicas del museo. Por ejemplo, un enfoque estima lo que es el pensamiento del diseño lo adaptamos al consejo que primero es idear, o más bien empatizar y hacer que se conozcan que vean de que trata y lo que se quiera resolver. ¿cuál es el tema que quisieran atender?. Después identificar un problema, después es idear y ver como lo puedo resolver, prototipeas, evaluados y si no da resultado, te regresas a hacerlo de nuevo. Entonces todo este proceso se da en un lugar llamado Laboratorio de ideas, se da consejo y, lo adaptamos a distintos puntos también en el museo. La verdad es un híbrido de muchas cosas y son experiencias muy breves, entonces también en el museo es de 10 a 15 minutos y somos muy cautos con los objetivos que podemos lograr en las exhibiciones. Yo te diría que esas son, de último momento, algunas que utilizamos.

**Perfecto, David. Hace rato me mencionabas formatos, me dijiste que termina muchas veces en infografías, en boletines, pero ¿podrías platicarme más de los formatos que ustedes trabajan, y sus materiales?**

Si, cada programa tiene sus puntos de salida, por ejemplo en el caso de ABC, que es el de maestros, es de seis años, está muy consolidado. Tenemos la guía, la pre-visita, sin formato presencial en donde se te da cierta información que incluye dinámicas de juego para maestros y su visita al museo. Conocen el museo jugando. Es un formato, que vivan la

experiencia que viven sus alumnos. Otro es la guía educativa, la podemos dar física cuando es recursos y si no se envía digital. Ese es otro formato, y ese recurso, además, lo que vimos, es que, si tú eres maestro y te doy una guía, cuando vayas al museo, ya es basura. Entonces lo que hicimos fue adaptar la guía y darle un formato de cuadernillo para que los maestros hagan notas. Tiene Stickers, tiene algunos consejos educativos, etc. De tal manera que pueda ser un recurso que puedan utilizar en su vida cotidiana. Le da vida a la guía y no es desperdicio. Están los talleres que son presenciales, todos estos recursos los programas son gratuitos, no tienen ningún costo. Solo tienen cupo limitado y entonces ya desde antes de la pandemia era una mitad presencial y otra en línea. Ahora ha sido en línea y son estos que te digo, por ejemplo: de poner en práctica lo aprendido en el taller, en el salón de clases y de ahí derivan las unidades didácticas papalote, que se envían a otros maestros. Y está el festival del maestro que es otro formato, cuando vas al museo se anuncia un programa con anticipación y si te registras, hay una conferencia de inicio y los festivales son temáticos, entonces hay una conferencista, con algún ponente que buscamos que tenga algo que aportar al respecto. Y luego hay una serie de talleres en donde te puedes inscribir. Ahora han sido en línea, estos dos últimos años. Ha sido muy interesante ver lo que pasa. Es otra salida y con la entrada de Papalote en casa surgió el artículo que es profundizar sobre "X" tema. Las infografías lo que hacen es hacer mucho uso de la imagen, poco de las palabras. Y el video también funciona bien.

Diana Andrade quien es la que encabeza el programa se graba ella, y todo mundo tuvo que hacer de todo, ser mediadores, ser los que graban, etc. Entonces da consejos, información y este uso de los formatos responde también la verdad más expuesta que hay sobre ellos. sí es más fácil que un maestro, o ve un artículo que puede profundizar o, vea un video si quiere hacer alguna actividad. Las infografías que hemos visto es que algunas no tienen tanto impacto y posiblemente tengamos que dejarlos.

En la primera infancia tenemos también el formato de talleres. Talleres presenciales, también talleres gratuitos; tenemos también la parte de artículos y videos que han funcionado muy bien, y durante este periodo de pandemia, hemos tenido talleres con aliados que transmiten en vivo, como en Facebook.

Todos lo hemos hecho en Facebook, Live principalmente, es lo que nos permite tener mucha información sobre los intereses de nuestras comunidades, por que hacen preguntas, externa temas de interés, etc, Es lo

que nos permite tener un vínculo con ellos, aunque sea a la distancia, que le da a este ciclo que pueda estar girando y en el caso de los niños, hemos visto mucho los Lives, en donde se busca mucho que se hagan actividades, mientras haya alguien al frente, pues en un Live mandan saludos, les encanta un poco, si hay que entretenerse se separan, si alguien se atora lo esperan. Eso genera mucha simpatía en los niños porque entonces no es un video nada más, y después se convierte en eso, pero en su momento hay oportunidad de tener capacidad y como si fuera un taller presencial para poder resolver un tema.

Entonces, esos son los formatos que tenemos. Antes todo era presencial y con esto lo llevamos a lo digital, y hemos decidido que lo digital se tendrá que quedar porque podemos llegar a ellos, a muchos juegos. Obviamente no tienes que pagar el museo, lo dos sabemos que eso ha generado polémica, y que si es un tema el costo del boleto. Me ha quedado claro en los últimos dos años. Entonces, esto nos permitirá también ampliar el impacto del museo. No necesariamente lo que ocurre, y para mí, de hecho, el futuro está en los programas educativos; el museo es importante, pero creo que la flexibilidad de los recursos y la transformación en los programas, que actualizar una exhibición que te cuesta millones de pesos. Es algo muy positivo.

**Perfecto, y te iba a preguntar justamente respecto a la pandemia, ya lo mencionaste, de cómo emigraron y las conclusiones que han llegado con esta crisis, de lo virtual. Ya están pensando que se debe de quedar, ¿no?. Cómo fue esa experiencia para ustedes, pues imagino que sacudió completamente a todo el mundo, porque no solo los museos sino todo el mundo se sacudió con la pandemia.**

**Y, ¿tú lo ves como una oportunidad ahora, en ese sentido?**

Si. Hubo algo muy interesante que también tiene que ver con hacer algo, pues lo que ocurrió es que, un viernes previo, antes de que iniciara el confinamiento, nos sentamos a conversar sobre los cambios que iban a suceder. Entonces, pensamos en: ¿qué hacemos? Si el museo está cerrado, ¿qué va a pasar? ¿Nos quedamos sin hacer nada o hacemos algo? Entonces decidimos que íbamos a hacer algo en línea. Y eso fue un viernes.

A las 2 semanas estábamos publicando los primeros contenidos en línea, en una plataforma muy rudimentaria y tuvimos esa capacidad de respuestas. Lo podíamos hacer porque teníamos un conocimiento previo de los intereses de los visitantes, porque desde el inicio decidimos no hablar del museo. El museo es un museo interactivo que tiene

exhibiciones enormes y que crea situaciones y experiencias que solo pueden ser vividas ahí. Es decir, de nada me sirve que yo haga un Live recorriendo el árbol Ramón, pues que aburrido. No tiene ningún sentido. O que yo haga una catapulta, pero tú no la puedes hacer ahí necesariamente; o subirme a un tobogán, pero tú no puedes. El museo por las características que tiene, a diferencia de los de arte, era completamente árido.

Esas exhibiciones solamente funcionan con gente. Entonces no tiene ningún sentido hablar del museo, pero sí tenía mucho sentido, hablar de lo que motiva al museo, que es el juego. Entonces vi que venía un confinamiento obligatorio. Las familias van a tener que estar juntas estando en casa, entonces como la convivencia, el juego y las emociones, que son los elementos que trajimos al inclinarnos en el museo del niño, en donde el aprendizaje es importante, pero convivencia, emoción y juego forman parte de una experiencia significativa. ¿cómo eso lo llevamos a los hogares, o a las clases a distancia?, de ¿cómo puede una maestra jugar con sus alumnos por medio de una computadora?, ¿cómo puede hacer actividad física una maestra, por medio de una computadora?, ¿cómo puede una mamá o un papá, tener una sesión de reconocimiento de logros, a partir de un ejercicio con los niños y niñas con momentos que hayan sido significativos para ellos con el tiempo?; ¿cómo pueden los papás desarrollar habilidades en un niño preescolar con lo que hay en la casa?. ¿Cómo hacer una sesión de cine, en donde haya un tema y puedan discutir de cómo se sintieron, o que opinan? Fue el núcleo de lo que mueve el video y llevarlo a otro lugar. Entonces fue desarrollar recursos educativos, que tenían otros escenarios, pero mantenían las mismas intencionalidades.

Eso fue muy interesante, al principio fue muy a tientas y lo que nos ayudó a ir afinando, pues esto fue la evaluación. El equipo de evaluación lo que hace es sistematizar todos los comentarios que quedan en los lives para ver qué información útil tenemos de ahí, para saber lo que nosotros podemos aportar. Una construcción de alianzas, cómo supiste que el museo estuvo a punto de quebrar, porque vivimos de la taquilla, entonces el museo estuvo a nada de cerrar, conseguimos muchas alianzas y generábamos estos talleres. Y nuevamente era analizar todo lo que estaba pasando allí. Los talleres que estábamos empezando a dar en línea, se daban las evaluaciones y todo esto nos permitió como ir perfilando como nos queremos mover en línea. Y fue cuando empezamos a notar, es decir, todo esto no son con intuiciones, pienso y yo creo. Es con base a la información que teníamos, que empezamos a identificar que, no solamente la gente nos seguía, sino que

había rostros en análisis de información interna; lo llamamos comentarios significativos, de "mi hijo le encanto", que te mandan la fotografía de que hicieron algo, te mandan la evidencia de que el ejercicio se realizó o de que están siguiendo en vivo algo. En el confinamiento, hubo una manera en la que nosotros pudimos sistematizar y documentar de que lo que hacíamos tenía sentido. No porque lo creyéramos sino por la información que logramos sistematizar. Esto ha ido cambiando a lo largo del tiempo, sobre todo por los cambios del semáforo y de la normalidad, pero al mismo tiempo, nos empezó a seguir mucha gente de otros lugares del país.

Incluso allí vimos que nos daba mucha libertad, incluso al propio Staff; incluso al propio equipo educativo, se tomó la libertad de poder abordar temas que tal vez en el museo no se abordaban. De poder ser inmediatos, y tener una respuesta pronta a ciertas situaciones. Poder negociar desde otro punto del área educativa con otras áreas del museo y entonces se convirtió en un laboratorio. Está todo enfocado a quienes nos visitan, hacia las comunidades digitales y hasta los visitantes. Y es gratuito, en el contexto de que estaba toda la guerra en las redes si cobrábamos y porque pedíamos dinero, al "arde Troya".

En este caso si fue positivo porque ciertos actores no lo tienen tan claro. Pero al final fue de tratar de seguir siendo relevantes, que también fue una crisis de los museos en todo este periodo, no. Cuál es tu razón de ser. Cuál es tu relevancia, si tienes tu edificio y tu colección está adentro. ¿Qué hay? ¿Cómo mantienes un diálogo?, en fin.

Creo que todos pasamos por esa crisis y me parece que el trabajo de nosotros, la línea, la sistematización y el poder generar estos vínculos, nos permitió por lo menos, reconocer que teníamos que hacer y que había una buena recepción. Independientemente del contexto

**Yo quisiera... bueno, me imagino que ya los han felicitado. Yo lo vi desde fuera, pero fue bárbaro, pues ustedes ya tenían material, entrabas a consultarlo y diversificado para niños, maestros y parece que también a padres de familia. No vaya a decir algo que no era, pero me encanto como incluso en el contexto actual, no recuerdo si era una infografía o algo, pero era para que los niños con su mascota porque están en casa y ahora tienen que construir su visión del mundo y sus afectos con lo que tienen sus casa. Entonces, ese material hablaba de sus mascotas como relacionarse con ellos, darle su espacio al animal. Y también había allí un material que hablaba de los virus y las bacterias. Todo como anillo al dedo en**

**el contexto y lo hicieron rapidísimo a tener una oferta disponible.**

**No me viene a la mente otro museo que les haya ganado en ese sentido y hace clic con todo lo que me estás contando. La sistematización que ya tenían de conocer y apostar por conocer a sus visitantes a fondo y que a todos los presentes les ayudó a reaccionar rápido. En ese sentido también te quiero felicitar a ti y a tu equipo.**

Los recursos materiales de maestro los tiene la plataforma de la SEP que sacó justo como apoyo para el periodo de clases a distancia todo ese contenido, buena parte está en sus plataformas.

Por un lado les hacen la chamba también, no. Si porque, cuando no tenemos relación nos odian.

**Para cerrar quisiera hacerte dos preguntas como especialista en tu campo Y ¿Hay algún material educativo de otro museo que recuerdes y te haya marcado y te haya formado para cambiar tu práctica?**

Si, y no necesariamente tiene que ver con lo que hago en Papatote, que detonaba. Algo así me causaba en niños y me impactó fue una visita al Museo Nacional de Colombia ellos hicieron un ajuste en sus salas; en el gobierno anterior, cuando estaban en sus acuerdos de paz y demás, hubo una gran iniciativa nacional en torno a la historia nacional. Entonces, hubo un equipo multidisciplinario que lo hizo porque fue curar las salas del Museo Nacional de Colombia que es como antropología, algo así. Y en una sala hay un cuadro de un desnudo frontal y, lo que le caracteriza, además, es una extremidad de una pierna, tiene una prótesis. Había un grupo de niños que estaban sentados en frente y había una mediadora. Y por medio de la mediación, les hacían que observaran, y me encanto porque primero era ver el cuerpo desnudo del hombre, y salían estas conclusiones. Y luego seguían con la prótesis, pues a partir de ahí salió un diálogo sobre la guerra, porque había perdido la pierna en un combate armado. Entonces logró generar un diálogo al nivel de la edad de los niños y pudieron hacer una reflexión en torno a la guerra a partir de la imagen de un desnudo enfrente, y eso se me hizo súper fuerte, porque obviamente los niños no suelen meterse en temas que ni al caso con muchos adultos y entrar en la complejidad de la guerra. Y se me hizo interesante como temas de esta sociedad colombiana que es muy similar a la nuestra, podían entrar sin miedo a un tema tan polémico (entre comillas) de una forma muy natural y nuevamente dejando que las respuestas generaran el diálogo. Las respuestas de los niños y eso se me hizo muy valioso.

Hubo otro..... Más que materiales físicos y puede que sea porque estoy en el Papalote, tiene que ver más con el tema de la mediación, pues para mí un mediador es un recurso educativo y también, tenía que ver con, bueno, yo estoy muy clavado con los de Colombia, pues son los que me han sacado de mi zona de confort. En el museo de Antioquia hay una sala que dejan de exposición para el cuadro del mes, pero lo cura un grupo específico de personas que no son del museo. Quien curó en esa ocasión esa pieza, eran las prostitutas que trabajaban alrededor del museo y quienes mediaban la pieza las prostitutas, entonces, la interpretación de esa pieza venía de ellas, obviamente con un acompañamiento del equipo del museo y eso fue súper interesante por como el museo conectaba con el espacio, con quienes lo habitan y con realidades que hay allí; las meten al museo, pero con libertad. Y hacen que tu puedas interactuar con eso. Entonces, es un conjunto de elementos en el que el museo físico se convierte en este facilitador que, como institución le da una interlocución distinta a la prostituta. Te sensibilizas frente a un montón de temas. Eso también se me hizo muy bueno, y ese museo en particular tiene un programa de espacio público y demás.

Si no llegas a tener tiempo te recomiendo que busques Carrocín, es el área educativa de ese museo. Es muy bueno.

**Perfecto, David, para cerrar, tu como especialista, ¿cuál consideras que debería ser el futuro de los materiales?. Es decir, si alguien llegara y dijera que quiere diseñar un material educativo, le dirías: parte de aquí o así. ¿Cómo empezarías tú a trazar de todo lo que ya has aprendido y más eficiente para que se pudiera partir, a través de tu experiencia?.**

Primero tener muy en claro a quién va dirigido. Si sabes de ellos, responder a una necesidad, y buscar el medio para que sea accesible. Y cuando digo accesible, independientemente si

tienes alguna discapacidad, o situación social, etc.

Me refiero a que si tú quieres que tu material educativo tenga un uso para lo que fue creado o más adecuado, para que ese único público lo utilice. ¿cuál es la salida para ese público para que lo utilice? para que lo consuma. Todo se resume a conocer muy bien a quién va dirigido, porque todo ese trabajo puede ser muy bueno, con una buena metodología y tener una intención increíble, con un esfuerzo enorme. Pero sí no le resulta atractivo a la persona, no va a parar en nada. Siempre debe de tener presente a quién, para qué y cómo se lo acercas; para que tenga sentido.

Todo implica hacer una chamba de investigación de tus visitantes, usuarios y del grupo que hayas elegido, pues esto toma tiempo y recursos. No siempre es posible, pero yo te diría que es eso. Y alinearse al enfoque del museo, pues muchas veces también lo que provocó la pandemia es que todo mundo empezó a hacer de todo, pero no debes olvidar cuál es tu centro. Tu centro se adapta, pero no te alejas de él. Es decir, no dejas de ser un espacio de educación no formal, con ciertas reglas, con un enfoque educativo, etcétera. Es adaptarse, te transformas y eso te da un eje. Y la evaluación.

Si es posible evaluar el recurso educativo para saber si vas en la dirección correcta. O tienes que hacer un ajuste, que nuevamente es el pensamiento de diseño. A lo mejor has identificado correctamente el problema, pero no estás dando el recurso adecuado para que pueda ser resuelto. Es hacerte para atrás y darle un sentido- Y hay algo muy de moda y es real: de qué tipo de procesos quieres detonar. El recurso educativo generalmente tiene como objetivo un aprendizaje, pero a veces esos aprendizajes son como flot, ¿no? No te lleva necesariamente a cuestionar. O no te lleva necesariamente a replantear y generar un diálogo, sino que cumples con que transmites una información, una persona lo recibe, lo entiende y lo cumple. Creo que más bien lo que

ahora tratas es, bueno, tiene que ver con la relevancia propia del museo. Es decir: esto que yo comunico y que veo que a ti te interesa, o es una necesidad que tú tienes. Cómo se inserta en tu realidad y cómo te ayuda a cuestionar ciertas cosas en tu entorno, tiene que aspirar a algo más transformador; más que meramente vaciar información.

**Pues, David, muchas gracias. ¿Hay algún comentario que quieras hacer para cerrar la entrevista?.**

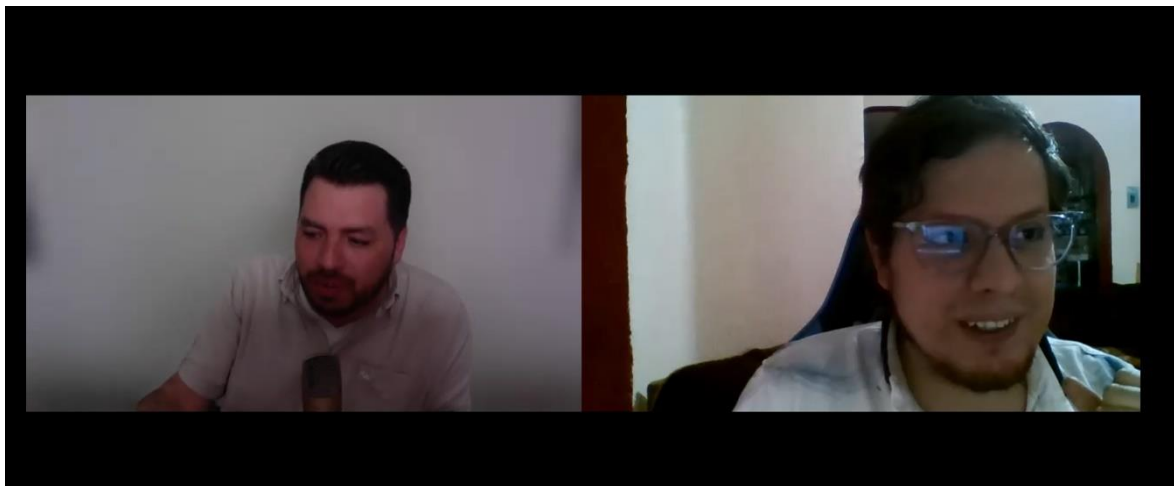
Pues me gusta, cuando puedo hablar del trabajo. No sé a qué se deba, pero probablemente sí, en el sector de los museos no somos tan invitados a hablar de las experiencias o de nuestros procesos. Entonces, como que se dice mucho del museo, pero se desconoce mucho del museo. Cuando hay la oportunidad de hablar del trabajo me da mucho gusto porque hay mucha gente comprometida, hay gente que realmente quiere hacer algo para las infancias y a veces eso no es percibido.

Entiendo que hay otros factores que están ahí y tienen una razón de estar ahí en el foco, pero cada vez que se me da la oportunidad de compartir lo que hacemos es muy grato; de mostrar esta parte que se hace dentro del museo.

**Pues muchísimas gracias, David. Al contrario, te agradezco el tiempo, te agradezco que me brindes este espacio para hablar de tus procesos y demás. Todo lo que me platicaste, lo voy a transcribir, lo voy a asimilar.**

**Realmente me aportó muchísimo porque justamente varias cosas que ya tienen sistematizadas son las claves que todos los museos deberían conocer para empezar a trabajar y desarrollar estos materiales. Te agradezco el tiempo que me brindaste , y bueno, muchas gracias.**

A ti, por interesarte en nuestro trabajo.



**Primero te preguntaría cuál es tu nombre y si me puedes platicar un poco de tu trayectoria.**

Bueno, muchas gracias por invitarme, soy Ricardo Rubiales y tengo 24 años de trabajar en museos y yo creo que lo más interesante es que busco traer teorías educativas al contexto de los museos; yo creo que uno de los grandes proyectos interesantes fue el concepto de mediación que hoy todo el mundo usa, porque en aquel momento, en el 2003 era una cosa como muy innovadora y en ese sentido también creo que el desarrollo de los espacios, ¿no? Entender la museografía desde una propuesta pedagógica también es un aporte distinto. Por ahí siempre mi trabajo va, y he tenido la chance de armar museos de cero, participar en la creación de proyectos. En el MUAC es uno, Papalote Cuernavaca fue otro, estuve en el Museo de la Ciudad de Panamá, ahora estuvimos haciendo Materia (Centro de Ciencias de Sinaloa) acá en Culiacán y bueno, pues más o menos por ahí por ahí voy.

**También fuiste subdirector de mediación en Bellas Artes, y también en MUNAL.**

Sí y creo que yo soy culpable a decir verdad de mucho de lo que el MUNAL hizo en una época como muy marcada de la educación que queríamos armar, que enriquecía digamos la mirada de la ciudad porque tenía un proyecto, Paola Araiza tenía un proyecto, Tere Hidalgo tenía otro, Julia Inés del Castillo tenía otro, entonces queríamos armar algo muy distinto, estuvo padre como tener la misma ciudad tantas expresiones distintas de la educación. Estuvo bueno, sí es verdad.

**Perfecto, Ricardo, pues bueno primero hablando del museo en general tú ¿cuáles consideras que son los ambientes de aprendizaje? y ¿cómo lo relacionarías con el diseño?**

Déjame darle la vuelta a la pregunta. La teoría educativa tiene una propuesta no contemporáneo porque viene de Maria Montessori o tal vez antes pero que hablaba mucho de la idea de que no aprendemos de fuera del cuerpo, sino en el cuerpo que hacemos nuestra despegado del contexto de la socialidad y en estos últimos años o sea esa idea de Montessori, se ha ido remarcando muchísimo en el proyecto del diseño de la escuela. No creo que todas las personas que trabajan la reflexión del diseño de las escuelas hayan tenido una reflexión pedagógica tan profunda, yo creo que algunos sí, pero en ese sentido habrá que decir que hay una investigación muy fuerte de cómo pensamos las personas y cómo el entorno nos afecta y eso sí ha impactado en proyectos de diseño entonces siento que hay cuatro personas que hay que mencionar la el grupo de comunidades, de Reggio Emilia desde los años 90; tiene un proyecto que se llama el meta proyecto, donde ellos diseñaron sus escuelas a partir de una serie de elementos que en su experiencia de 40 años que les dio de trabajar en la escuela, todas tienen una plaza central, un espacio de lujo, tienen todas un lugar para recorrer de cierta manera tienen todas un espacio a tener que tiene que ver, el comedor está en tal lugar, en fin. Así como una serie de elementos de diseño arquitectónico que me parece que son interesantes porque recuperan mucho lo que es un entorno de aprendizaje en un aula, ahora esas ideas es el primer autor, yo creo que hay otras que hoy se han aplicado de otras maneras, como el caso de Rosa Amorsh, por ejemplo en México su trabajo con la biblioteca del Tec de Monterrey. Es una biblioteca que está abierta 24 horas donde la gente puede meter cafés, puede comer adentro, pero que además tiene una serie de nichos. Digamos un poco diseñados en la propuesta de Rosa Amorsh, que es la

que diseña todas las Vitre School, Pues ahí hay como una relación muy interesante porque Rosa es diseñadora, y entonces creo que allí, justo lo que encontró estas relaciones prácticas, por decirlo de esa manera, entre crear entornos escolares adecuados y el construir ambientes a partir de un diseño. Y luego Yair que es de Estados Unidos que también han revolucionado 35 escuelas y ha participado en muchísimos ejercicios de diseño, y digamos tienen como un consort para cambiar y renovar proyectos, pero están bien y muy dado a repensar en el sentido de María como éste cruce de la pedagogía con el espacio. Entonces si esto lo pones en un lado, pues queda muy obvio pensar que la museografía tiene un espacio fuerte en relación a la pedagogía en cuanto al diseño de los entornos, no por lo menos digamos (en teoría) tú y yo tendríamos que pensar que debería ser así. Es difícil comprender que el entorno, especialmente sí el museográfico está diseñado para construir estos espacios, puede participar a que las personas aprendan. Yo cierro con una frase que creo que es interesante en esta reflexión del diseño, ¿no?. No creo que todo el aprendizaje sea escolar, es decir, no creo que toda la pedagogía se esconda o se refugie en la idea del modelo escolar. Respondió que la educación industrial tiene características muy específicas propias del siglo 19 y tiene un modelo muy concreto. Tiene experto, un timbre, un uniforme, pero no necesariamente es la única pedagogía que existe, pues tiene un montón de corrientes que debería plasmar en las pedagogías sin escuela y creo que en esas pedagogías es donde justamente podemos hablar claramente en el caso de los entornos de aprendizaje, entonces ahí yo cierro con todas estas ideas; cerrar con esta frase como la neuropsicología actual le está dando mucho peso a justamente a entender los entornos de aprendizaje porque

aprendemos más a través del cuerpo que dé una explicación de una persona. Entonces entendemos más la dinámica de los museos, como trabajamos con cultura material visual sin una explicación, que a veces entiendo que tuve un museo tradicional donde te explica todo, pero también hay una parte del museo donde nadie me explica nada y tengo que obligarme a encontrar sentido. Está búsqueda del sentido es un elemento básico del proyecto del museo como espacio, y que si quieren los educadores hay una serie de múltiples dimensiones en donde podemos trabajar y, también entender este efecto que tienen las personas. Esta revisión fetichista que tienen con la cultura material y visual, yo creo que es una piedra para desarrollar proyectos de aprendizaje con las personas, de lo que están los que están viendo,. Allí ya cuadra mucho para rediscutir porque es educativo aunque no hubiera áreas educativas, pero aún en el ejercicio de tenerlo vacío, sin ningún educador o educadora, aún hay un proyecto como relación de la gente en el que se tiene que obligar a hacer el sentido de entender, a comprender, de hablar con otros y ahí hay una posibilidad de aprendizaje. No sé si pasa, pero en que la posibilidad existe pues ahí está, ¿no?.

**Perfecto, muchas gracias, Ricardo. Súper interesante esta respuesta, ahora que mencionas el aprendizaje, ¿qué o cuál considerarías que sería la diferencia marcada entre un aprendizaje tradicional y uno más activo?, que precisamente los museos proponen estas teorías del constructivismo y en la experiencia significativa y demás.**

Fijate que hablando desde la neuropsicología porque es un rollo en el que estoy muy metido últimamente, yo creo que de las cosas más interesantes que son muy socioconstructivistas; una, por ejemplo, el lenguaje, esta idea de poder hablar o hacer significativo lo que estoy compartiendo con las personas. Hay una parte interesante que tiene que ver con el error, con entender que no siempre mis posiciones son adecuadas, aprender a ver la vida desde los ojos de otras personas, sentido como la empatía y mucho que ver con hipótesis y pensar que si esto pudiera ser o tener que ver de otra manera. Yo creo que mucho del sentir de lo que en educación hacemos en los museos tiene que ver con una frase que le gusta mucho a Graciela de la Torre, que es autocomprensión y yo creo que esa frase que en un sentido la pensamos mucho juntos, tiene que ver con construir espacios, aquí voy a regresar a los otros aprendizajes. Construir espacios donde yo pueda hacer hipótesis raras, absurdas y que al oír a otras personas y referir información y

que tú me lleves con otras cosas de punto de reflexión diga: hijole yo creo que esta manera no es bien correcta.

Sabes, cómo ese proceso como de cambio. No es tan escolar porque no es una maestra que viene y me dice lo que tengo que saber, sino más bien es un espacio para que yo pruebe lo sé, y reflexione un poco de dónde vienen mis ideas, ¿cómo enfrente a esto?, escuchar otras personas y que vean otras maneras de entender el mundo. También pueda como ver mi manera de pensar y ese tipo de educación que es muy de las pedagogías contemporáneas, no de las propias críticas, estoy pensando mucho en, digo hay extremos, pero Freire nada más, yo creo que ese grupo de personas lo que están hablando de la educación es un ejercicio de libertad, de pensamientos y de autonomía. No es un ejercicio de memorización donde yo me hice 30 cosas para sacar un 10 en un examen, no. Eso no es digamos la educación humanista vamos a ponerlo así, como la línea del pensamiento de "¿El ser humano es educado porque saca 10 en los exámenes?" o ¿porqué puede discutir, negociar; puede tomar la posición de otros, puede tener una mirada crítica de lo que él mismo dice; puede tener la capacidad de entender un diálogo y entender lo que las personas piensan de él?. Y cosas más amplias. Pero tú vas a ver que los currículos formales de hoy son los grandes temas, entonces también ahí entendería que el museo tiene como chance de entrar en estos grandes temas, en los cuales la escuela formal está buscando desesperadamente entrar, y como a lo mejor te das cuenta que nosotros querido copiar mucho, copiar el sistema formal. Así que pensamos que era la mejor forma y en realidad es una forma y nuestra forma más cercana no era esa, y a lo mejor hay que tratar de reencontrarnos con esa forma cercana.

A mí me encanta, por ejemplo una experiencia que creo que es muy pedagógica, contemporánea de los museos de arte contemporáneo en Reggio le llamamos pedagogía del asombro y si bien es para niños de primera infancia, hay un ejercicio de encontrarse, definitivamente con algo que no es común en tu vida y que ese ejercicio se van a mover en una asociación cognitiva, como me acerco a esto y es una cosa interesante, también cómo usarla como educador imagínate que hay toda una escuela, o bueno, miles de escuelas en el mundo, pero hay toda una idea de escuela, la filosofía rellena que usa ese ejercicio del asombro que me parece tan propio en el contexto del arte contemporáneo, para construir toda una metodología educativa formal. Hay como un cruce interesante porque, claro Reggio (Reggio Emilia) no es una escuela formal, no necesariamente tradicional pero es una escuela y al cabo. allí había como

cruces que me parece que hace más compleja la idea de la educación y a lo mejor también en los museos en la complejidad, no sé si la alcanzamos a ver todo el tiempo.

**Sí perfecto, ahorita que sacaste el tema de arte contemporáneo, te comentaba yo no quiero como reducirlo, sobre todo por tu experiencia que es muy diversa en el campo de varios museos, pero de mi investigación si te quería preguntar ahorita ¿tú crees o contemporáneo es un periodo artístico que es muchísimo más fácil por lo mismo de que es más participativo y demás que se generen procesos que educativo? o ¿algún otro tipo de Museo de Arte o algún tipo de periodo artístico diferente?.**

Es una buenísima pregunta, esta es difícil de responder, fijate. Es decir, mi primera reacción de contestarte, sería sí, claro; esa es mi primera mirada, pero sería injusto en un poco en el sentido de entender que también otros momentos del arte funcionan para ciertas situaciones. Entonces, tengo una pregunta interesante de Nelson Goodman muy buena que él decía en la pregunta: "no es ¿qué es el arte? sino ¿cuándo?. Y yo pensando en esta idea de los momentos también tiene que ver con las personas que lo ven, que están en relación con el proyecto y entonces yo diría me parece que el arte contemporáneo funciona increíblemente bien, pero no podía decir que para todos los públicos en todas las circunstancias. Me parece que para ciertos públicos funciona increíble, hay ciertos momentos en los que ciertos públicos no entran en esta dinámica tan pronto. Hay que hacer un poquito más de mediación y de viajes. Y siento que hay otros momentos del arte que funcionan un poco más, por inmediatos a lo mejor al otro momento saltamos allá, a lo mejor un sueño que tendría es que, me pareció que sucedió en muchas exposiciones y tú sabes que lo tratamos de hacer miles de veces, pero este ejercicio tratamos de dislocar o romper estas fronteras. Donde podemos hablar de la discusión, además interesantísimas sobre el tema que podría ser, más que separarnos. Mi respuesta entonces es más concreta. Sí, pero no sé siempre en todos los momentos, yo por ejemplo ahora estoy embarcado en un proyecto de un Museo de ciencia, realmente científico, está en el centro de Ciencias de Sinaloa, pero el museo trabaja 90% con obras de arte contemporáneo, entonces es raro porque la gente dentro del contexto de la ciudad viene a un centro de Ciencias, más tradicional, que tiene 30 años. Claro, y un choque cultural, cuando se encuentran con obras de arte contemporáneo, si evidentemente hay un "espero" la expectativa, ya sabes los módulos para apretar botones y me encuentro con proyectos de arte

que no. La gente dice: no era lo que esperaba. Pero creo que lo más interesante de la materia creo que es ese chief que se encuentra en el Museo, de que hay arte y pensar en tu cabeza eso, entonces es un museo de arte o uno de ciencia es muy potente. Ahora creo que esa reflexión sólo podría darse también bajo ciertas reflexiones provenientes del arte contemporáneo o sea lo que hace sentido si no o si lo ves desde otro momento del arte, entonces te hace sentir, si no tiene problema. Creo que en otros momentos en otros espacios de otros museos y con otros artistas a lo mejor de otra época si sería un problema también ahí creo que el arte contemporáneo también ayuda a tejer de otra forma por filosofía, por sus rompimientos, no. De entrada, sí, pero también me coloco en otros museos, también pensando que en el MUNAL lo voy a decir de manera tan horrible, pero así es mi experiencia en la educación del MUNAL, es muy noble. Mi experiencia es que el arte mexicano de los 50-60 es increíble, o sea es muy fácil de explicarte, y que estoy con gente muy complicada y es muy fácil. Si yo sé seleccionar bien algunos detalles y voy haciendo buenas conversaciones es muy fácil, muy rico.

Creo que mi experiencia en el MUAC y en el MUCA cuando estamos haciendo la experiencia y experimentación de lo que queríamos hacer en el MUAC, era muy complicado será muy y no sólo con el público sino con los curadores; era muy complicado con los artistas. Había una complicación muy elaborada, además de esta negociación y de las tensiones que hay entre los públicos y digamos por la producción artística como lo llamamos los curadores, los artistas y museógrafos. Y estas tensiones son muy radicales. Una tensión que en otros museos no se da.

**Antes de pasar a la elaboración de materiales educativos, te comento que en mi investigación estoy retomando el enfoque de la museología crítica, y me gustaría preguntarte ¿cuál es tu perspectiva o si has tenido oportunidad de conocer esta escuela y tú cómo la describirías?**

Pues mira, tengo muchas perspectivas de la museología crítica desde muchos lugares. A mi primero me emociona, fundamentalmente es la primera reacción cuando hablo de esto y en el contexto de las discusiones que nos han logrado llevar como el gran ejercicio, nos ha llevado que discutimos la posibilidad de la redefinición de lo que significa museo, el que suceda en un ámbito es histórico, imagina que de pronto los periódicos se reúnen y dicen vamos a cambiar el significado de periódico, es algo que no pegaría y teóricamente o sea la idea de la comunicación si sería importante,

porque la comunicación no es la comunicación del siglo 20, es evidente. Pero de la teoría, el trabajo en el gremio y qué pueda traducirla de manera tan práctica al campo de la vida diaria es difícil, y ahí me parece muy interesante la relación que tienen los museos, ahí tengo que subrayar el icono con la Universidad y con la Academia en ese sentido de discusión. Entonces, yo creo que es un gran logro, no sé si va a estar bien o mal; la definición creo es tema sino el proceso, las palabras y la discusión. De hecho la definición también es importante, pero yo voy a dar un salto adelante de la museología crítica, un poco más al interés que yo tengo aún mucho en el tema de las perspectivas de la museología social, ¿no?. Porque desde mi mirada pedagógica yo me acerco mucho a ese lugar y creo que ahí, la misma idea de la museología social en ese sentido de la coparticipación pública, los ejercicios que hace Latinoamérica, todo el tiempo pensando en sentidos de Co-autoría. El ver cómo podemos construir la misma institución, armar otros proyectos e incluir y romper, esta idea de romper la burbuja, que son elementos que hacen eco de la museología crítica, nacen de manera práctica en los proyectos de la museología social y creo que también forma la posibilidad del museo del futuro. Y te voy a contar, yo ya les conté 20 años de trabajar en museos y desde el primer día que trabajamos hicimos un *Congreso de museo del futuro* y yo he hablado 25 años del *Museo del mañana*, que nunca he llegado eso, es verdad y yo no te podría decir por ejemplo, si el MUNAL está mejor que cuando yo estaba allá, por muchas circunstancias y no porque la gente que esté sea mala o buena, o más bien si su trabajo este mal, creo que el contexto es totalmente distinto en ciertos momentos y allí no se si el museo como órgano en la sociedad está en un lugar diferente. Más evolucionado, si quieres verlo así o menos, no?. Tal vez en aquel momento estábamos en una época gloriosa y no lo sabíamos. Y ahora está en una serie de circunstancias que tampoco lo sabemos. es decir, no sé. Pero injustamente discutiendo el tema de museo del futuro y este discurso, tiene mucho que ver con la museología crítica, desde el punto de vista, me parece que reflejó muchas de las mismas ideas de la museología social donde el museo es una cosa totalmente líquida. Yo diría incluso gaseosa, algo que se transforma o que debe transformarse todo el tiempo y que tratamos de poner en muchos proyectos. No sé si todavía funcione, la verdad, no sé si quedó como queríamos, pero sí creo que la filosofía de la museología, o sea, sí creo que la propuesta museológica, en el caso de MUAC, la idea de presentar un proyecto 100% temporal a pesar de tener una colección permanente digamos en un sentido, si eso

como que fue un rompimiento específico con respecto a la tradición de muchos museos de arte contemporáneo, porque muchos ya no sirven, pero no de esa manera.

Sabes que a veces son muchas discusiones, pero si solo llevas a la educación, piensas: ¿cuáles son los rompimientos que tiene de manera crítica?, porque la museología lo entiende como teoría, pero yo lo que quiero dar a entender es como la teoría se aplica en el campo. Lo que reflexiono es que, la museología social lo que hace es ser al revés, no empieza con la diversidad, sino que, en el museo, entonces ahí reflejo lo que sucede en el museo. Y creo que muchos ejercicios de los museos, casos de Latinoamérica porque recordamos que es totalmente Latinoamericana, nos ayudan a entender a estas miradas muy líquidas, muy flexibles, del mismo museo en cuanto a temáticas, estructura por formas de Gobierno; maneras de relación con otros ¿no?. Construcción alianzas y todo eso como que se atraviesa mucho la cuestión. Creo que la teoría es fundamental, pero me parece muy importante cómo se cruzan ambas cosas para entender el museo como una realidad. Como un sueño, que es el museo del futuro. Yo tengo 2 cosas, ya con los 2 cierro, la idea de la museología crítica, una tiene que ver con el sentido de la resistencia de los profesionales de los museos, porque haz de cuenta que, en América Latina el contexto del gremio que la gente que trabaja en los museos, es un contexto está muy precarizado. El único país que tiene una ley de museos es Brasil, que tiene un Plan Nacional de Museos, cosa que lo convierte en ser el país, con más serie de ventajas, circunstancias, situaciones, apoyos, carreras universitarias; las becas para personas que están interesadas. Es decir, estamos a años luz de lo que ha llegado a ser Brasil, a lo que ha llegado México, hay un poco de esta discusión que yo tengo y es ¿cuál es el segundo país con más museos en América latina? y la respuesta es México, pero ahí la discusión es que estamos a 200 años de lo que los brasileños hacen. ¿Cuál es el problema? porque Brasil, así como museología Brasileña nunca fue un hito mundial, la museología mexicana sí. Por lo menos en los setentas. Esa es la discusión que yo tendría. Creo que nos hace falta museologizar a los profesionales de museos, sabes qué meternos en esta reflexión de que el gremio tiene características que es una disciplina, que está bien potente, es tan estructural en el conocimiento humano como cualquiera otra. Y que esto nos daría un lugar y un valor distinto y yo creo en la curaduría que nunca proviene de ámbitos sociológicos y que proviene de disciplinas específicas. existe en la historia del arte, pero el curador no viene de una escuela museológica, viene de una

disciplina de investigación y eso en Brasil, por ejemplo, nos sucede. Hay una gran cantidad de curadores por cierto increíbles, por ejemplo, el fundador del Mar (Museo do Mar) que también fue uno de los grandes curadores del Sao Paulo y los creadores de la Bienal. Es en un sentido, claro por supuesto que son especialistas de esa disciplina y son muy museólogos. Tienen carrera museológica y además tienen servicios educativos muy potentes, entonces creo que los cruces pasan mucho en México, así que les cuesta mucho entender la museología crítica, hacia lo interior. Verlo hacia la gente que hace los museos. Los museos sin nosotros no existen, entonces la museología somos nosotros.

Y en la segunda cosa que creo, que es interesante la museología crítica es que si hay una coyuntura que tenemos que abordar y decir: museo viejo o el modelo del museo viejo, los formatos de los museos antiguos tienen que ser planteados. Hay una circunstancia de cambio urgente y que sí he leído muchas veces a la museología crítica y me parece que está pasando con la colonización del museo porque al final esa idea de la colonización si va a llevar a deconstruir el museo como es. Ahora, a lo mejor mucha gente si lo va a pensar de forma teórica, pero me parece que cuando lo quieres aterrizar a una exposición, lo tachas. Te van a cambiar las cosas, vas a remontar los cuadros, incluso repensar las colecciones, formar nuevos discursos. Eso es complicado, pero al fin son cosas que se tienen que hacer. Y nuevamente Brasil lleva años de ventaja. Fijate, incluso en ese ejercicio, pero creo que es algo necesario. Siempre México va a acabar al final, siempre vamos a estar atrás de estos temas sociales. Ahí estuvo mi larga reflexión de la museología.

**Interesante, me está gustando mucho esta conversación, te agradezco. Ahora ya pasaría a preguntarte de los materiales educativos. Sabes que los materiales son muy variados, pues pueden llegar a ser desde un impreso, algo que la gente se lleva o que la gente toca en sala, algo muy personal algo que son para compartir, o sea son una infinidad de posibilidades.**

**Yo primero quisiera preguntarte, desde tu experiencia diseñando estos materiales ¿qué podrías platicarme?, ¿Cómo han sido los materiales que tú has diseñado?**

Ay dios mío, pues en el MUNAL hicimos una idea loca que fue traducir los materiales en 3 ámbitos: estrategias, herramientas y espacios. No queríamos dejar de lado la idea de la construcción de un espacio físico a un entorno. Hicimos espacios de interpretación y micro-exposiciones, reconstituimos la misma idea de las salas de ambientación. Pensamos en cómo poder armar ciertos proyectos que

tuvieran esta idea de tener información y de un espacio. Y siempre pensamos en la idea de estrategias en el sentido de cómo la mediación tenía que estar en una misma línea del proyecto educativo, y como la herramienta, de los que has mencionado: las hojas impresas, las características se cruzaban con todo, para nosotros no era distinto el ejercicio de un mediador al ejercicio de un espacio, no tuviera una mediación específica, porque creo que la educación o la propuesta filosófica; la propuesta de educación de un museo es primeramente filosófica, que es una postura, que es una posición en relación a la enseñanza y el aprendizaje a las personas que es el contenido, de lo que hablaremos, etc. Y creo que desde esa posición derivan lo que quieras, lo que sea. Y ahora que soy más contemporáneo, del siglo 21. Me hace mucho sentido pensar en el ejercicio transmedia. Este ejercicio de los medios digitales y tengo una idea un mismo concepto, el mismo contenido basado en la capacidad de entender y visualizarlo en cuatro plataformas para 8 públicos diferentes a través de siete formatos: un video, una música, un juego, varios. Este ejercicio tiene un nivel de especialización porque tengo que entender que no todas las plataformas, tienen la misma edad, tienen distintas características que marca una cosa que otra. Diferentes lenguajes, que Pinterest tiene más mujeres que hombres en participación y que en Twitter tiene un esquema de formato que es distinto a Instagram. Estoy siendo muy distinto, muy obvio, pero no sé si en el museo, las personas que diseñan materiales educativos tienen ese nivel de neurosis. En el sentido de poder etiquetar ese nivel de precisión y de los segmentos del público. Parto de la idea, pues el público general es inexistente, pues no hay un material que sea para todas, hay para algunas y para algunos. Hay que entender ¿a que a fuerza le quiero dar? y ¿a qué? y ¿qué importancia tienen todas y todos en este proyecto? Entonces sí entiendo lo que se desenvuelve; se desdobra miles de veces y eso es una especialidad, pues desde mi punto de vista, el armar toda la acción educativa depende del diseño y otra vez, creo que el educador de museos es un diseñador, en el contexto de que siempre estás pensando lo que harás, y me parece que la acción, el encuentro con el público es un derivado de lo que hiciste antes, y que si lo hiciste antes, en este trazo y no funciona, tampoco funcionara en la aplicación. Hay un tema importante de los materiales, que creo que es mucho el pensamiento y la complejidad que tiene esta enorme cantidad de materialidad de formatos de soportes, de público, de voces que tienes que manejar. Yo creo que hay una

especialización que es complicada. Esa es la primera.

La segunda de los materiales es que creo que te vuelves especialista en ciertos materiales y en otros no. yo no creo que haya que haya un solo educador de museo y que sea muy bueno en todos los materiales, pero entonces yo puedo decirte que soy bueno en esto, pero en lo otro no y en esta amplitud de los materiales siempre van a restringir al museo y siempre voy a tener la limitante de que no podré abordar todo lo que podríamos. Hay cosas que no nos dan.

**Perfecto, y de estos materiales que has tenido la oportunidad de diseñar ¿se basan o se han basado en alguna teoría de la educación que podrías mencionar?.**

Siempre, todos. Depende de la aproximación, del contenido, del público con el que estemos trabajando, pero siempre sí. Yo creo que un elemento que usamos mucho en un momento, fue la aproximación de los años de la investigación del proyecto cero en la Universidad de Harvard, que tiene una línea de investigación sobre cómo las personas se aproximan al arte de años, desde del trabajo en eso Nelson hasta digamos el proyecto de David de Intelligence AI.

Estoy hablando un poco de otro momento histórico, pero eso nos dio un fundamento importante para trabajar alrededor de una idea que la **Get** maneja mucho y que parece que ya hay muchos que van por esa línea y es alejarnos del camino del MOMA, pues tiene una línea muy escolarizada y de lo que significa la educación artística, entonces tienen una manera de aproximación educativo perse, que siempre va a enfocarse en el contenido de un elemento como la meta final y es que, gente entienda y comprenda el contenido X, y aunque se puede poder modelar de manera contemporánea, Al final el producto es tan tradicional, es decir, el medio puede ser muy contemporáneo, pero el fin termina siendo muy tradicional. Y hubo otros museos que nos alejamos del camino del MOMA, hablando en específico de museos de arte; tomamos el camino de Harvard en el sentido de que nos daban otra lectura que impone al público y esto me parece que es una línea muy importante, es decir, tomar una postura frente al arte. La teoría del intelligence, lo que propone tiene que ver con la teoría pedagógica de la indagación es que, las personas tomen una posición frente al arte. Si yo estoy con ellos platicando quiero oír y ver cuál es tu reacción. Y quiero oír que digan que es horrible, o lo que quieran, sacarlo, me permite tener una conversación de esta pieza, más allá del progreso de la idea de MOMA y otros museos y decirte a priori con la postura que deberías saber o la que deberías tener. Creo que allí tendrías una mirada de la



educación artística, toda la gente de Harvard que yo también creo que hemos tomado durante mucho tiempo y que se acercara mucho. Voy a añadir ahí a una a una autora mucho a las ideas de como también sabes, como rompiendo en esta misma idea del arte, acercarnos mucho más a los temas de la filosofía del arte en el sentido también de "El público como constructor del conocimiento" que sé que tiene mucho que ver con el arte contemporáneo pero eso no se hacía con las colecciones de los museos del Prado el Thyssen o el MUNAL, Trajimos ideas que en los museos decían. Ahora te diré el nombre de esta autora, pero ella tiene un libro muy importante sobre filosofía del arte y trabajo en el Lincoln Center.

No me acuerdo cómo se llama, pero trabajó durante muchísimos años y en lo que se llama *Releasing the imagination* y es una de las grandes piedras, que junto con Elliot Eisner en la educación artística por lo menos nos marcaron unas líneas totalmente distintas a la web, por ejemplo, o a toda la gente está que hablaba de lo importante de hablar del arte y de los principios estéticos de las características, no como esos contenidos sino que hablaban ya del tema de la alfabetización visual, que hoy es un tema súper fácil, ¿no?. Digamos por lo menos más cercano, no me interesa que tú sepas que es el punto de fuga, como es la línea, que es el color sino más bien puedas mirar todas las imágenes que tengas posible ver en tu vida y que tengas la capacidad crítica acerca de las imágenes, que me parece potencial. Ahora me acuerdo de la autora, pero creo que ese proyecto por ahí va, creo que en cuanto digamos muy enfocado en educación artística creo que hay toda una manera de ver también los proyectos de el arte o el museo, mucho desde la práctica, por ejemplo mucho en el ejercicio de otras personas que han trabajado temas de arte desde lugares no necesariamente del museo y del arte desde la disrupción, desde lo distinto y desde lo complejo. Allí, por supuesto siempre va a haber tensiones, va a haber pleitos, posturas muy diferentes, pero bueno digamos que el grupo de las *pedagogías empáticas* no haría caso las pruebas invisibles o todo el grupo que provienen de la idea del giro educativo del arte contemporáneo, creo que le brindó al contexto de la educación del museo de arte como el polo opuesto de lo que queríamos, ¿no?. Pensando por un momento y creo que cuando tú observas cómo esa tensión que teníamos, porque yo no es que este digamos totalmente a favor de las posiciones de los amigos del de las amigas del giro educativo, porque hay cosas de Carmen que no me hacen sentido. En la práctica, entiendo que si el documento funciona es posible que en otro lugar suceda, pero también

hay cosas que yo tengo muchas preguntas y no me parece mal que estén en ese sentido crítico.

Si bien puedo recuperar lo maravilloso y lo increíble que el giro educativo, nos ha traído con esta postura crítica, la flexibilidad, la inclusión de discursos que jamás hubiéramos pensado antes, como el tema del género y la discusión de la masculinización dentro del museo que parece potencial o sea estos temas me parecen increíbles, pero creo que el cruce del otro lado se olvida mucho estos ejercicios también de la persona no artista en el museo de arte, que también es un perfil, pues muy diferente y que ahí requiere discusiones más alternas, entonces creo que hay autores, ya te dije un montón de autores, de nuestras amigas: Mari, Carmen todas ellas que todas son maravillosas, pero creo que mi problema más grande es con Mónica Hoff creo que mi distancia teórica es mucho mayor con Mónica que con el resto, podría trabajar muchísimo, pero hay cosas que comunica, que no, tiene el lado opuesto, yo creo que hay gente que ha trabajado arte y tiene que ver con la intervención desde lugares muy distintos que tienen que ver, pues déjame decirte un momento que las corrientes artísticas contemporáneas están haciendo muchísimo enfoque en temas de interdisciplinar y cruzar más de 2 disciplinas en un proyecto y ese cruce se me antoja muchísimo como un proyecto teórico actual, desde la educación artística, que creo que se puede desbordar las cosas, me parece que es muy complicado que nosotros miramos, el museo tiene una mirada muy disciplinaria, muy reduccionista, muy compleja pero que me se me antoja que puede ser muy potente como para tratar de brindar teorías al futuro, porque es un marco muy contemporáneo y que nos permite además rediscutir producción artística en cuanto al lenguaje medios en cuanto desde lugares muy diferentes a lo típico porque, ¿cuáles las discusiones comunes de hoy en el arte?. Dices: eso ya lo estamos abordando, ¿no?.

Es una cosa muy nueva, pero qué teorías podemos utilizar y, me parece que estas teorías tratan de diluir las barreras disciplinarias y pensar el arte como el arte. Me parece muy potente lo que tendría que ver con este rollo como más y que se esconderían bajo el paradigma de la complejidad y epistemológico muy contemporáneo, que la UNAM tiene en un espacio que se llama el C3 que hizo el programa hace algunos años y que trata de hablar de la Universidad del futuro, porque entendemos que la universidad del futuro no puede tener facultades; que el sistema de las facultades ya no nos ayuda, no será muy especializada, muy corta. Necesitamos una cosa más amplia,

colaboradora, entonces la gente del C3, por ejemplo hace proyectos (con investigaciones) como Cáncer por ejemplo, transporte público, pero siempre en diálogo con artistas.

Pero ahí lo que es interesante es esto, no es una residencia artística, es otra cosa. Es un proyecto de investigación entre profesionales que además tienen que ver con este tema de la Transdisciplina, donde yo no estoy solamente trabajando con otra disciplina, sino que estoy tratando de aprender otra disciplina donde ya los proyectos son totalmente diferentes a lo que yo conozco por lo menos. En cuanto al modelo de la manera ¿cómo construimos el sentido?, es un paraguas, entonces yo te diría, digamos yo te conté un poco las que uso siempre, pero creo que yo me iría por ahí en otro lado. Y también yo sí puedo añadir. creo que todos los pedagogos críticos, Elizabeth S. Creo que Brunner, muchísimo; creo que ellos tienen como un marco también de crítica de la educación contemporánea que no se si en los museos hacemos, creo que somos muy amorosos, muy generosos y muy queridos por la escuela formal y yo creo que la gente en el mundo tiene muchos problemas para la escuela formal. No sé si me explico, pues como que todo el mundo dice que es obsoleta y si no sirve para nada y los museos siguen creyendo eso, generalizar todo.

Pero digamos un poco que hay un problema interno, yo creo que tenemos que romper eso que ya no es teórico, es demasiado obsoleto, incluso para la teoría del conductismo ya fue superado hace muchísimo tiempo y creo que hay que rediscutir de que hablamos, ¿no?.

O que hay mucha gente que habla de constructivismo pero es muy conductista, no sé si lo estoy explicando bien, no se trata sólo de decirlo, sino de realmente hacerlo, y eso es muy complicado.

**sí, perfecto. Justamente ahora que dices que tú no mencionarías de cómo debe ser, como el futuro y eso, si hay una pregunta que te quiero hacer en materiales y es: ¿Cómo partir para futuros diseños?. Pero antes de eso, quiero además hacerte una consulta porque mencionaste ahorita MoMa y Harvard. El MoMa lo mencionas más tradicional, aunque yo por el visual thinking tenía una visión como de ellos más como precursores por así decir. Bueno cuéntame bien porque a mí se me hacía como pioneros en mediación.**

No, otra vez regresamos a los momentos, yo creo que lo fueron, por supuesto. Y creo que, porque todo el trabajo de Abigail H. marcó una línea en los museos de arte de cómo trabajar y creo que eso derivó en una ola o en un mood de que no hubiéramos pensado en los museos, pero la cosa es si esa norma, ¿ese

MoMa es este MoMa?. Es como preguntarse ¿si el MUNAL del 2000 es el del 2010?, o si ¿el MUJAC del 2008 es el de ahora?. Es decir, ese es el tema, creo que el MoMa fue un hito en educación y lo era en exhibiciones o sea si tú revisas ese diseño de exhibiciones temporales del MOMA, en los años 70's u 80's, si quieres. Justo en la época de Housen, tú vas a encontrar que el MoMz hacía las cosas más locas que te puedas imaginar, o sea las cosas más locas, eran de colgar maniqués y hay todo un catálogo impresionante, de los 70s donde ellos tienen maniqués colgados y todo es museografía y nada es proyecto de artista, claro tiene que ver mucho con el director del momento; tiene que ver mucho con la posición del director sobre eso. El director del MoMa de los 80s no solamente tenía una mirada totalmente clara sobre la educación sino que su propuesta de acercamiento del arte a las comunidades, la escuela era una opción, pero fue uno de los primeros proyectos que trabajan con migrantes, especialmente con latinos, pero el MoMa de los ochentas no es el MoMa de..., el área educativa no es la misma. Es un edificio alterno, imagínate que tengamos un edificio, es un edificio donde dan clases de pintura, escultura. es eso. Ósea estamos hablando de lo mismo, ¿no? Y creo que el proyecto de mediación del MoMa tiene hoy de mediación, pues es un proyecto muy muy muy muy corto cuando lo comparamos con otros proyectos de acercamiento al arte en otros lugares. En cuanto a preguntas, en cuanto cuestionamientos, en cuanto a circunstancias; incluso novatos, perdóneme que lo diga de esa manera, pero bueno María C. cuántos años tiene en el reloj, ¿cuántos tiene?, tres o cuatro. ¿cuántos tiene? Bueno, pues me parece que el proyecto del Museo Reina Sofía en la pandemia es mucho más sólido, que el del MoMa, porque la primera reacción del MoMa, fue correr a los educadores. La primera reacción del Museo Reina Sofía fue armar un proyecto educativo. No es el mismo MoMa. Ese es el tema, digo, ojalá fuera así, pero que lastima. Ojalá fuera al revés, no. Qué lástima que un museo que tanto abrió brecha en un momento, de pronto se volviera mucho más tradicional, porque además si tú hablas con el director del MoMa hoy, por lo menos en las reuniones de la Asociación Nacional de educación artística, vas a ver que la gente que viene del MoMa siempre es muy tradicional, en su manera de hablar de la obra, siempre su enfoque el contenido la pieza, entonces es fuerte pero cuando tú estás en una Comisión de Educación y viene alguien del MoMa, tú ya sabes que su gran proyecto es el trabajo con personas con Alzheimer, que tiene 20 años. Sabes, no more.

Es donde yo tengo sabes tengo conflictos o sea no me parece mal, pero creo que están muertos, más bien es eso. No creo que seamos del mismo, así que las escuelas se pierden. Yo creo que estuve en el MUNAL mucho tiempo, que cuando yo me fui, el MUNAL era otro en educación, creo que Nina, por ejemplo en el tiempo que estubo hizo cosas increíbles y creo que muchas cosas que hicimos juntos, pero la mirada de Nina es muy potente, por supuesto no es la mía, pues no puedes decir que mi MUNAL no es el de Nina. No, ese es otro MUNAL.

Igual creo que hoy con Paty tiene otras ideas, es otro rollo y no sé si está mejor o peor. No sé.

Todos somos diferentes, y está padre que el museo tenga diversas transformaciones, pero no podemos hablar de una escuela del MUNAL, no de una escuela continuada, no sé. Es de hablar de momentos del MUNAL, me parece sorprendente, pero no sé si podemos hablar de algo que se ha ido heredando porque no sé si todos estamos derivados del mismo lugar. Te pongo un ejemplo muy claro del MUNAL porque igual espero tener ese diálogo de Paty porque sabe, por qué trabajaba en el MUNAL y sabe que lo primero que yo hice fue eliminar los talleres. Mi primera acción en el MUNAL fue: no hay algo en este lugar que se llame talleres.

Bueno hoy el MUNAL tiene talleres, no es que esté mal, lo que digo es de otro MUNAL. No puedes decir: como que el otro MUNAL no es de talleres, pero bueno así es la vida.

También hicimos espacios de interpretación y hoy no hacemos.

**Se entiende perfectamente, porque igual me ha tocado ser tu sombra, porque llego al MUJAC y tú estuviste ahí, luego llego al MUNAL y también estuviste ahí, y si, son momentos diferentes ¿no?. Justamente cambios de administración o de seguimiento a los programas, luego no hay apoyo, luego no están los especialistas, aunque el director de la instrucción de tal año era de magnífico, síganlo, continúenlo, pero pues quienes estamos ahora no sabemos, entonces sí lo comprendo también, en su totalidad.**

**Ricardo, ahora si para materiales a futuro, tú que considera que debería tener sí en un futuro, digo mi investigación es meramente teórica. No voy a aplicar ni diseñar ningún material, pero si alguien leyera la transcripción de esta entrevista que quisiera diseñar el material qué consejo le darías, cómo deberían ser los materiales a futuro.**

Mi primera reacción es híbridos. Siento que no nos vamos a poder alejar de lo digital nunca. Pues creo que entiendo el tema del formato,

del soporte. Me encanta, pero yo creo que el museo no puede ser solo presencial, y estamos en un momento en el cual el museo digital es una realidad. Y yo creo que el museo digital es otro museo, creo que no es ni una parodia del museo presencial ni es un vídeo, ni es un recorrido de lo que ví.

Creo que el museo digital es otra cosa, pero en ese sentido, si estamos en un problema porque si tú y yo estamos hablando del diseño, de diseñar un museo que se mueve en lo digital y que la experiencia es digital y no quiero que tú vengas y sea una experiencia digital, bueno pues el entorno, la manera de diseñar el medio, pues es totalmente diferente y yo tengo, digamos en el sentido de que tengo que ponerme en los zapatos de otros para diseñar el material propio de ese proyecto. Allí hay una tensión que no hemos solucionado y no creo que sea un problema, porque hay miles de contenidos para lo digital, lo que estoy pensando es como una misma persona hace un proyecto presencial y para lo digital. Lo que yo digo, porque tendría que tener dos mentes, dos posiciones, dos personalidades, no sé, pero no sé si podemos hacer eso, porque eso no pasa. Coca Cola no requiere y su experiencia requiere de vender el producto, pero es otro nivel de diálogo. Tu si tienes espacio, fundamentalmente, en el mismo sentido que también, bueno un poco estas en lo digital, lo único que puedes hacer es un espacio, porque en cartelera no funciona, y eso ya lo vimos en el tema de la pandemia y es un problema.

Y el segundo tema es el tema transmedia yo creo que la reflexión de lo transmedia, no está totalmente digerida y yo creo que es importante saber que puedes usar 17 materiales, pero cuál es conveniente ahorita. Y no es conveniente. Aquí el problema es que yo conozco a mis amigos y siempre que tiene una buena exposición, bueno y hacen esto, esto y esto funciona, y en la siguiente hacen lo mismo. Yo te diría: no sé. Hay que hacer una pausa y decir bueno esto a lo mejor sí funciona esto no; o ya funcionó y le voy a dar un break. Estos juegos no son tan, y los materiales son cosas que ya dan por hecho. Estoy hablando de muchas cosas, que ya están, y no sé si valgan la pena. Si hay que restringirnos, atarnos sin permitirnos atarnos de esa manera. Y encontrar otros públicos como saltar y mirar el reflejo de otras cosas. Esto si es importante, el tema de transmedia como rediscutir los formatos, los soportes, los medios y el tema de lo híbrido. Es el lugar donde estamos y si hay que pensarlo un montón y también el diseño de algo digital, pues es diferente y ahí estamos tocando 2 sentidos distintos, yo te diría sí puedo añadir algo es por ejemplo, me dices: "Ricardo tú cómo estás diseñando los rollos". Y yo te diría: creo que el ejercicio es diseñar

desde las mecánicas de los videojuegos. Como que me ayuda a darme otra metodología del diseño de materiales. Ya no lo estoy haciendo como lo hacía. Ya no es del pasado y lo que tengo que armar de esta inspiración que me da el diseño de las mecánicas y de las asociaciones de los videojuegos es en como un poco de atrás para adelante siempre de un lado invertido, estoy pensando en lo que la gente tiene que hacer. Hay otro formato que me está ayudando a flexibilizar en el proyecto como diseño desde otro lugar, y que creo que es un proyecto de flexibilidad que yo necesitaría pensando en este tema de lo híbrido o como lo voy a solucionar. El pensar el diseño de un lugar diferente, no como siempre lo he hecho.

A lo que quiero llegar es que yo no creo que pueda seguir diseñando como lo he hecho. Tengo que aprender un nuevo formato. Hablando de la metodología y eso toma tiempo.

No sé si te haga sentido ese tema, de decir: no puedo diseñar igual, no.

**No, no, pues los museos tampoco son los mismos ahora, como eran hace 10 años. No son los mismos hoy a lo que eran hace 2 años antes de la pandemia. Digo esto antes porque cerraría con una pregunta hablando de la pandemia, en cambio, me hablaste antes de híbridos en su formato. En su contenido ¿tú cómo consideras que deben ser los materiales?. Por ejemplo, depender de la colección del museo o más independientes. ¿Cómo lo conceptuarías?.**

Yo siempre he creído que el museo es una institución educativa, que todas las áreas deben aportar para los fines educativos de la institución y en ese sentido considero que la exposición en sí misma debe tener en una carrera educativa; que la curaduría debe de tener un ejercicio de comunicación educativa muy clara. Muy pensado y, que la evaluación de la curaduría, debe pasar por esas lecturas. Yo no he creído que el educador sea el vocero presidencial del curador. Eso no sirve, eso ya lo sabemos desde hace 20 años y no vamos a caer en eso nunca, la curaduría tiene que evaluarse y una característica de la evaluación de la curaduría, es el nivel de comunicación y que si el curador no sabe comunicar pues se vaya a aprender o que tome una maestría. Pero creo que ese es el trabajo específico de la exhibición. Siempre he creído que, el proyecto educativo es paralelo, siempre estamos trabajando en este nivel; porque si tú te pones a pensar, la exhibición ya tiene una forma, ya tiene una serie de mensajes muy concretos y que yo puedo apoyar y a modelar, pero que tiene que estar enraizado para la exhibición. Yo soy fan de Félix (Miguel Fernández Félix) y siempre quería que

nosotros estuviéramos en las exhibiciones porque cuando pasaba ese proceso de instrucción estuviera o más bien, quedara en un proyecto y nosotros pudiéramos hacer otra cosa. Porque nuestro proyecto tiene que llevarte a otros lugares y que te la pases increíble y si con nosotros te la pases muy bien sería otra experiencia alterna de la exhibición, entonces siempre he creído que la educación, por lo menos el proyecto es alterno. En algunos casos salen mejor o difícil.

Siempre va con estas dos líneas y allí va un poco la mirada de mis materiales educativos, y tengan un gran panorama, la exposición tiene coste pero dentro de la exposición, pero si la curaduría dice hay un foco azul, un cuadro amarillo, un sello para que la gente se sienta bien en la hoja de sala, pero ya en el entretejido de la exposición misma. no es una cosa que yo venga a sumar. Es una cosa ya dada en la exposición, pues también hay hojas de sala y eso es una cosa que ya se arreglara, el curador ya dirá si es flexible o no, en diálogo con el mundo y lo discutiremos todos. Pero yo en ese sentido hago otra cosa y allí es donde te decía: a lo mejor la hoja que lo pongan en la exposición está muy bien pero no voy a poner una más o una menos. También ahí tengo como una forma de armar el material, entiendo que es una cosa que no pasa con la dinámica de los espacios educativos, pero en mi experiencia los momentos más potentes educativos de las instituciones en las que he trabajado cuando llegas a ese lugar y cuando Miguel ya por ejemplo tenía en el MUNAL de facto, de que siempre iba a ver las pantallas, zonas de consulta, que siempre iba a ver espacios educativo y hojas de sala, y una vez que la exposición y todo el mundo ya lo sabía, todo el mundo lo tenía digerido, los curadores e investigaciones estaban muy claros, nuestro trabajo estaba muy potente porque podemos irnos a otra cosa, enfocarnos con el público, hacer ejercicios súper distintos que hoy son una tontería porque ya pasaron muchos años, pero digamos que, cuando armamos este tema del *instagram en blanco y negro* y hablamos con ellos. y no tiene mucho que ver con eso, pero esos saltos que dimos, no se podía dar, si la exposición estaba tan floja. Entonces cuando es una cosa que ya está dada por hecho, es mucho más fácil porque ya sabemos que eso ya está. No hay que luchar por eso. Ese equilibrio es importante.

**Perfecto, Ricardo. En contenido tú dices que defiendes la postura de cierta autonomía, también en el desarrollo de contenidos y no necesariamente depender de lo que el curador diga. Creo que también es de lo que más se ha dicho, pero lo que menos se ha aplicado, no. Finalmente en la práctica no sucede casi, es raro que el**

**museo que tiene esa libertad ¿no? Ya cerraría la entrevista preguntándote de la pandemia porque obviamente todos los museos, entran en crisis ante la pandemia y tienen que trabajar a distancia. Algunos museos se han adaptado, otros no. ¿Tú crees que los materiales educativos en su pueden tratar de rescatar un poco la experiencia, el aprendizaje y todos estos elementos de la mediación.**

¿Cómo puedes hacer la pregunta de otra manera?

**Bueno. Primero nos encontramos a qué, los materiales educativos están escasos en los museos, antes de la pandemia, pues de por sí, no hay materiales educativos. Hay museos como el MUAC que sí tiene buen aparato educativo, pero está ligado a la mediación; a lo presencial. Y que, si solicitas un material, no lo tienen porque se requiere mucha inversión, no hay quien los diseñe, etc. está en la pandemia y justamente esos museos pues ahora tienen que trabajar a distancia y mi preguntas es.. bueno, obviamente cuando yo planteo el problema, fue cuando empezaba la pandemia ¿los materiales educativos pueden rescatar el aprendizaje de las personas? ¿Crees que era el momento de que los museos se reinventaran?**

Si, era el momento de encontrarnos con lo digital y hacernos digitales, y rediscutir, pues costó muchísimo salirnos de la zona de confort y de pensarlo. No solamente es una opción en el tema de la pandemia sino darnos un baño de realidad, de los públicos; es decir, la mayoría de la gente en el planeta siempre está conectada a internet todo el tiempo. La pandemia lo que hizo fue revelarnos.

Bueno, te voy a poner un caso de estadística, a ver qué piensas. La asociación mexicana de internet dice que este año nosotros estamos hoy 8 horas y 50 minutos de conexión diaria a internet. 2021, enero. Pero el tiempo promedio en 2019, justo el 31 de diciembre, eran 8 horas 20 minutos. Lo que creció fueron, ¿qué te gusta?, ¿30 minutos? gente estaba, diría: que rarísimo. Pero no,,la gente estaba conectada muchísimo tiempo. Bueno, la gente ya estaba más conectada que a Facebook o en otras plataformas, pero ahora estamos conectados que por el trabajo, en zoom, se quedaron más tiempo conectados, pero sí es muy interesante este tema de la conexión porque causó un revuelo enorme a la gente. El cambio no fue tan radical pues el nivel promedio mundial es de 6 horas y no subió tanto, solo 2 horas. Es un rato, es como una hora también no es poco, pero no fue lo que estábamos esperando, entonces a eso me refiero con que es un baño

de realidad. Y si hacemos varias cosas, sería entre comillas un "ritmo normal".

Si es que yo trabajo en un proyecto de red de redes, como que nos hizo enfocar a ver, pues no todos los museos lo hacen, algunos sí, algunos no. Enseñó a muchos museos a enfocarnos en ese mundo de lo digital, que es importante. Ya no es solo sacar materiales digitales sino, tener presencia en internet, o levantar a una institución. Es lo más importante y yo creo que la comunicación es el área. Creo que nuestro organigrama, tiene que cambiar y poner la comunicación en un lugar muy central. La exposición centrada, la educación centrada, que sea una amalgama que reúne a muchas de las discusiones de la investigación y de las instituciones de la educación; hay que fluir entre sus grupos para que se puedan derivar las cosas de otra forma, eso es obvio. Entonces más bien, yo estoy pensando que los materiales educativos en ese sentido no solamente son productos del área de educación, al final son productos del museo.

Tú pones en Instagram el producto del museo, ¿quién va a tomar decisiones de eso?, yo creo que la educación tiene que llevar la batuta. La referencia digamos, con comunicaciones y con mucha gente, por esa razón. La educación conoce al público, sabe muy bien que tiene esa sensibilidad, es un poco experto en esto, pero estoy un poco como velando el término, porque yo estoy pensando y aquí usare un poco mal la palabra mediación y es siempre el educador como en medio; entre la institución y el público. sino más bien creo que el educador es la institución.

En ese sentido, creo que también el material debe ser como una cosa institucional. En el caso de Miguel, yo creo que sí aprendí de él, pues cuando llegué al MUNAL, la segunda época, Miguel llevaba cuatro años con Monsse, con Nina, y con Marcela. Tal vez trabajando con un rollo de los chicos de medios digitales que conociste. Y Miguel le puso un montón de lana a la gente de medios digitales, un montón de lana y se convirtió en uno de los museos más visitados en Twitter en esa época. Y más entonces, ya sabes, en Facebook no sé qué; junto con sus pininos.

Pero yo sí te puedo decir que cuando yo llegué al MUNAL en ese año, yo le dije a Monsse que "tenemos que hacer una revisión de los públicos", entonces fuimos al archivo muerto y revisamos: cómo estábamos en 2006, 2010, 2012 y revisamos los públicos, y efectivamente, Miguel había logrado cambiar el público del MUNAL. El público, ósea la gente presencial que iba, la habían cambiado de un promedio de 15 a 16 años que teníamos en 2008, que a lo que nos había dejado Roxana en 2007 y eso lo transformó que la mitad de nuestro público eran universitarios, que es una diferencia de edad enorme, y eso lo hizo por

los medios digitales. Ósea tú me dices es una estrategia no lógica. Bueno a lo mejor no lo pensó, Miguel, de: voy a convertir no sé si lo pensó, a lo mejor lo pensó muy bien pensado, pero yo conozco el MUNAL y estuve incluso con Graciela y tú puedes decir: nunca, nunca en la historia de Graciela nuestro público mayoritario era universitarios. Nunca.

Su público mayor de escuelas, esto es real, era secundaria y prepa. Y se pudo traer todas las investigaciones. Nunca tuvimos ese público, aunque las exposiciones no eran para ellos evidentemente, que fue un pleito que se solucionó con todo el mundo. Pero Miguel, lo logró y lo logró por los medios digitales, es una realidad. Entonces, yo no sé si no podemos estar fuera.

Fíjate que va a pasar. El Victoria Albert Museum en su proyecto de este año de su plan del 2021 al 2025 lo primero que pone en el proyecto de programa de trabajo es el museo se va a enfocar en lo digital. Es increíble porque ese museo es súper cerrado, súper tradicional y dice "aquí no hay rollo, lo presencial no es la prioridad". Ahora, sólo platicamos pero es una cosa rara porque a lo mejor tú dices: "no, lo que vamos a hacer nosotros ahora es enfocarnos en lo presencial porque ya vamos a poder regresar y vamos a ser muy felices" y todo va a ser igual. Y como hay otros museos que se fueron al otro lado.

Esta interesante y yo creo que tenemos que reflexionarlo, porque es eso, y que vale la pena que lo pensemos, porque alguien toma una decisión de ese tipo.

**Sí, perfecto, Ricardo. Ya terminó las preguntas del guion, pero hay 2 que me gustaría hacerte en base a lo que hemos platicado y con base a lo que conozco tu trabajo y ya son más personales, una es... pues estás muy metido en esto de estudiar las generaciones y así tienes muy estructurada la diferencia entre millennial, un Bummer y demás, etcétera. ¿Crees que esto también debería influir en los materiales?, Obviamente sí, ¿no?. Ósea, un millennial no corresponde o tiene las mismas necesidades que un Bummer, pero tú diseñarías estos materiales pensando en pasos generacionales o algo así basado en tu experiencia?**

Pues tal vez mi primera respuesta, es obviamente sí. Cómo lo puedo decir de otra manera. Desde otro lugar la investigación de las generaciones y fíjate que nos modeló. Te voy a poner un caso, porque hay muchos casos de empresas que no vale la pena. Pero la investigación de las generaciones yo la hice en el Tec hace 10 años, fue la primera vez que armamos algo con el vicerrector en aquella época; que nos fue muy amable con nosotros y, estuvimos trabajando mucho la gente y

demás, porque estaban armando su modelo del estudio del siglo 21.

Platicábamos mucho de que tenemos que hacer y eso ha ido derivando en un montón de cosas que pasaron en el Tec. Hasta decirte que hoy en día y el modelo universitario del Tec de Monterrey, tiene un rollo en el cual están trabajando el aprendizaje por competencias en la universidad. Esto quiere decir que deben tener una serie de evidencias de hacer cosas que no sé cuanto, y que esa, investigación, me parece muy interesante porque una de las cosas que más pasaron de este modelo del siglo 21, es de que, terminaron trabajando en una prensa por competencias que es darle la vuelta a la educación tradicional y es importante que tú lo sepas. Cuando te hablo de una Universidad que funciona inspirada en el aprendizaje por competencias, estamos hablando de otra cosa que no es la Universidad porque además los caminos disciplinares son diferentes, vas escogiendo las materias, vas armando, pues creo que te hablo de cómo se perfila el futuro. En este sentido de replantearnos, entonces eso nació de una investigación de cómo eran ellos o sea yo te lo cuento tal cual es el cambio radical que hizo el Tec, que lo hizo el recto, fue muy claro. Me dijo: tenemos que hacer ese experimento, que sea un proyecto dirigido a Millennials, porque creemos que hay un proyecto de Universidad que se ha dirigido a Millennials, no puede ser el Tec. No ahorita porque tiene mucha fama, porque muchos papás, porque muchos abuelos, porque hay mucha gente que sale de aquí y porque quitarle de un día para otro lo que el Tec era, les va a causar un problema de nostalgia. pero es real. No lo podemos cambiar de un día para otro, pero si podemos crear un proyecto, nació el Tecmilenio, es la Universidad con más estudiantes en muchos años en la última década con más estudiantes y una característica que tienen el Tecmilenio, si tú lo analizas es que tiene una materia que se llama Ciencias de la felicidad y que coordinó Margarita Tarragona de Campos Elíseos, entonces, aquí lo que tenemos que pensar es, ¿a quien se le ocurrió?, César, poner una materia de Ciencias de la felicidad en una Universidad para todos los estudiantes. Pues alguien que conoce a los millennials, es así de simple, de sencillo de básico. O sea, si yo conozco a los millennials y entiendo cuáles son, digamos, porque la generación no es mala, no todas y todos, sean así, pero si hay una tendencia de la generación a darle cierto sentido a ciertos temas, que eso es muy evidente, bueno pues ahí es donde le vamos a dar, yo creo que uno de los grandes éxitos del Tecmilenio, es esa incursión primero lo digital, pero segundo en el tema de las Ciencias de la felicidad y creo que ese fue el

gran hit del proyecto en general y que además evidentemente lo hizo ser diferente a todas las universidades del país, es un caso y cómo se puede mencionar muchos donde cuando tú eres capaz de analizar cuáles son esas tendencias, tu diseñás mejor desde donde están. Piensa en lo ergonómico, pero piénselo en otra línea porque tú estás pensando en lo ergonómico en ese sentido, y también te diría: bueno eso mismo ergonómico tradúcelo, pero en posiciones por ejemplo sobre los contenidos, o en maneras de acceder a la información, en formas de relacionarse. Bueno en ese sentido vas a tener un aporte mayor es igual que si lo haces para niños de 3 años y para niños de 8 si tú vas a tener un espacio para niños de primera infancia de menos de cuatro tiene que ser un espacio muy específico, donde no vas a meter niños de secundaria, porque los niños de secundaria van a pegarle a los niños chiquitos. No porque quieran sino porque tienen una dinámica corporal, de formas de llevarse, donde no van a percibir a los niños chiquitos, ¿me explico?. Que no los juntas, los separas, y es ese tipo de cosas que en diseño deben tener, yo sí te diría a los baby boomers como dicen los millennials no tienen puntos de encuentro, evidentemente es una posibilidad o sea si tú vas a poner una serie de visitas guiadas donde la persona te va a dar una visita guiada a un bebé hummer y el que tú esperas que tu público son los millennials, estás perdido. Por lo menos no sé si con toda la población, pero sí con un gran número de millennials, o por lo menos no va a ser agradable en ninguna de las 2 posiciones. Una característica, los millennials adoran escucharse entre ellos, eso lo puedes evidenciar en donde quieras, ósea se buscan los emprendedores hoy a quien siguen, siguen a un señor que ha sido super emprendedor mucho en algunos casos sí y son muy específicos sí tienen formatos muy millennial de ser, pero también sigue otro. y a los jovencitos de su edad que tienen 5 años más, es eso. Entonces ahí es donde empiezas a ver estos modelos, eso es obvio porque además creo que un problema, déjame decirlo más claramente, un problema que hemos tenido en este análisis sociológico es que, es inédito. O sea que el gran problema de la generación millennial es que si tú haces ese mismo análisis en el siglo 20 la tendencia no es tan distinta porque la gente del siglo 20 tiene una dinámica en la que los jóvenes por lo que tú quieras implícitamente se tienen que adherir o acostumbrar o como tú quieras, alinear a la sociedad de los adultos me explicó. Tienes que pedir un protocolo que vistes de traje, hablas de cierta manera, te paras cuando viene el jefe, sabes. Haces una serie de cosas para introducirte en el mundo de los adultos pero la generación millennial eso se rompió porque

entonces el avance tecnológico y que tiene que ver con el hecho digital, obligó a esos adultos a tener que pedirle al señorito de 15 años ayudarlo a manejar, y eso causa con la web 2.0 que los millennials tienen, voy a decir al tema de John T. No es mi postura, es en la visión de John: tienen un nivel de narcisismo que hace que la comunidad se sienta mucho mayor que los adultos, más con más conocimiento, con más experiencia, con más sabiduría y que los adultos sean los tontos. Eso provocó que hoy no es necesario que yo me acomodé con los adultos, por eso es que todavía en el Instituto nacional del emprendedor que tenemos en el pasado si tú ves la última encuesta de salida el 72% de los millennials de ese proyecto que era enorme; mexicanos y mexicanas decía que siempre iban a ser su propio jefe. Esa es una tendencia super millennial, súper. Sus papás no la tenían, no funcionaba así, ahora los Centennials, que te digo están en otro lado, pero creo que este cruce fue muy difícil sociológicamente nadie lo esperaba y no esperaba que fuera tan grave es un poco John T. No esperábamos que fuera tan profundo el impacto de la tecnología de los medios de la sede de la información que hiciera estas brechas generacionales que, por ejemplo con los Centennials gravísima porque digamos yo no quiero contarte pero los millennials y los Centennials tienen un proyecto de auto repele es muy fuerte, porque no es una generación que se acompañe, más bien son generaciones que se auto en un gran grupo, y eso es muy interesante, también nos habla de otro modelo sociológico en el futuro. Tienen otra mirada de la vida, digo, algunos son cercanos en los umbrales, pero los corazones de las generaciones está muy está en una en una abierta contención. Eso me parece muy interesante como sociólogo como la gente, entonces es imposible que no hagas producto para esas personas, es imposible que no lo hagas.

Te voy a poner un caso, ahora estamos pensando en mi escuela, el doctorado, ya sabes y mi escuela es muy de analizar cómo funcionan la media y los todo esto entonces hicimos un análisis de la película de Disney que acaba de salir, por una cosa que es importante. Disney tiene una política desde hace me parece que 8 o 10 años que es engrosar las filas de fans de Disney de cierta manera, porque hay un estudio que hizo Disney de los niños millennials, pero más jovencitos que sus papás, esto es muy cierto. Los llevaban a Disney y los niños un poco como el ratón miguellito y sabes como que no, fuera de Frozen y alguna película por ahí, no. Es mucho más fuerte Cartoon Network, mucho más fuerte Discovery, otros canales tuvieron esos niños que Disney como el ratón miguellito y la blanca nieves. Entonces como

que hay un rechazo de ese grupo de niños en ese momento y lo que hace de este proyecto de filosofía de Disney es: queremos trabajar para acercarlos y hay sí, muy bien hay un proyecto de guion narrativo entonces hay un storytelling que en la política de la empresa se construye, dicen tenemos que armar proyectos específicos para esta generación que tengan esta línea de trabajo y que funcionen de esta manera, la inspiración es High School Musical, ese proyectó lo sacaron primero, y de ahí se van a derivar los que quieras y otros más que te puedo mencionar, son cosas que los puedes ver, y bueno este proyecto es siempre concreta que tiene ciertas causas, siempre que están enamorados y pueden ser siempre el tema de género, no sé. Porque tiene un público muy concreto. No sé si los museos llegan a ese nivel, y hay discusiones de qué estamos hablando mucho de mercadotecnia, de la publicidad.

Ven y actúan las en las redes que no esté diseñando con alguien en la mente, no hay nadie y hay casos terribles como los de MTV no hay un caso que puedes investigar de MTV específicamente que no es que no es millennial, por supuesto es generación x; digamos que la generación x trabajo muy bien con la millennial, diseñan muy bien para ellos y él es el que produce todos los proyectos de MTV shore, y es muy interesante porque cuando lo hacen cuando él presenta sus proyectos siempre el mismo proceso filosófico Intel que es una tontería, si quieres. tiene que ver con la repetición de Big Brother, wherever, pero es muy interesante como él lo cambia porque sí tiene algunas cositas y además él te va diciendo, entonces fíjate muy bien en esta escena que voy a ir para allá porque esto se va a repetir 253 veces esta temporada y es real, es increíble. Él tiene todo perfectamente este maquiavélicamente diseñado, perversamente diseñado, César. Bueno pues es que él sabe a quién, sabe lo que quiere y eso es muy interesante; él dice una cosa: yo no sé si eso es lo que quieran ellos, pero eso es lo que yo creo que se les va a antojar ver. Y es muy bien capitalismo y esas cosas, pero es interesante analizar eso. Creo que nos hace mucha falta análisis generacional, mucho escuchar a los públicos, mucho acercarnos con ellos, mucho ver como están, Hace mucha falta, muchos estudios por ahí.

**Perfecto, y bueno finalmente otra pregunta, también más personal. ¿Hay algún material que tú consideres ya como visitantes de museos, que hayas dicho ese material, lo consideras innovador, me encantó, me marcó y lo puedo mencionar ahorita?**

Tengo una colección de miles, bueno, por lo menos de los impresos. Tengo muchísimas opciones que te puedo dar, siempre tengo

mucho rollo con los espacios; con espacio físico y hay otras cosas que no sé si son muy buenas, pero agradezco que exista como en el caso del Museo Arqueológico de Madrid. Yo creo que los videos son malísimos porque son muy largos, duran 15 minutos y nadie lo pensó, y nadie los va a ver; nadie los ve porque es mucho tiempo tú no puedes tener a la gente ahí, es decir, es patético, pero el hecho de tener un video en el contexto del museo nacional y a la gente que conozco, es un éxito, es un poco desde ahí hay mi emoción siempre se libran, pero si tú tienes que saber, que yo siempre voy a considerar que los grandes materiales, para mí de los últimos años siempre vienen del Thyssen bornemisza primero.

A mí me parece que el trabajo Rufino es impecable. En la pandemia hizo un proyecto en whatsapp que me parece que revoluciona nuestra idea de comunicación con el público o sea creo que la misma idea de hacerlo por whatsapp, es entender, cruzar la idea de tener los números de los públicos a ese nivel y armar un proyecto educativo que invita a la gente en esta dinámica el whats, es otro business, es otro rollo, este a mí me parece interesantísimo su trabajo siempre me ha parecido como que están en otro rollo. Ahora están trabajando en otro videojuego, a lo mejor tú dices, es raro, la idea de pensar justo lo que tú decías un material educativo que deriva en un videojuego pero a mí me parece que, como toda una manera de pensar de los museos en otros ámbitos y creo que además armó como otro proyecto para abrir discusiones también de los museos, entonces me parece un producto un material educativo que llega a muchos lugares no solamente a alguien que lo va a jugar, también como que la discusión de los museos en otros lados, eso me parece muy chido, me gusta mucho el trabajo del Gallardo, por ejemplo siempre me ha gustado el trabajo que ha hecho Sebastián M, en Argentina Gallardo. Me gusta mucho su trabajo de vereda el trabajo con los agricultores y crear espacios como para que la gente encuentre eso siempre lo agradezco, no. Me gusta mucho el trabajo de Nicolás Testoni del del Ferro White, ahora en la pandemia estuvieron haciendo un proyecto donde armaron, se llaman mamelucos en la Argentina porque se llaman en México overoles, entonces las señoras, la gente del museo armó como los patrones y los mandaron a las casas para que las señoras se hicieran su propio overol de trabajo, ¿no?. Como ya iban a estar trabajando en la casa todo el día, nos hacíamos uniforme de trabajo, entonces hay como una relación de comunidad muy interesante y a lo mejor tú dices oye no sé si son material educativo y te diría: es totalmente comunitario, educativo, reflexivo. Creo que él

siempre tiene el museo taller como rollos que me parecen padres; su proyecto en Instagram también ahora en la pandemia estuvo increíble. Se aliaron con una serie de ilustradores y armaron como unas discusiones visuales en Instagram de la pandemia, me parece fascinante, entonces yo por ahí creo que esos grupos están padres. La gente de Brasil es un montón de proyectos súper lindos, la gente de la Pinacoteca estuvo en un ejercicio súper padre creo que los ejercicios, por ejemplo de los productos de Pinacoteca me gustan mucho, Pinacoteca de Sao Paulo hizo un juego hace muy poquito que yo debo tener por aquí, que es un juego como de mesa que habla de los contenidos de la Pinacoteca sin hablar de los contenidos. No sé cómo explicarlo, si habla de la vida cotidiana, pues de lo que hay en la Pinacoteca, del costumbrismo, de sus costumbres de la gente, pero lo traduce a un rollo contemporáneo super bonito y que viene en una cajita. Ellos también habían hecho ya sabes algún momento un carrito que arman cosas. Tienen proyectos muy lindos fíjate en la Fonoteca de Paulo y de museos de ciencia pues hay un montón de digamos, no de proyectos y de materiales de ciencias son medio raros, pero hay 2 o 3 que me gustan de las galerías, por ejemplo, me gusta mucho como su ejercicio de comunicación educativa. Estos proyectos como los sacan a la red la manera que tienen como de armar estas discusiones como digamos no escolares, pero, así como para el público de los temas tan difíciles que tratan ese ejercicio como traducción, me gusta mucho. Es un grupo que pasó por ahí, no tengo ningún proyecto gringo del que yo te podría decir que me parece innovador, lamentablemente. Estaba un poco como dándole vueltas a lo mismo y no he encontrado nada a pesar de que hay cosas muy bonitas visualmente con mucho diseño y creo que hay muchos proyectos como exhibiciones virtuales y aplicaciones, siento que está como muy hueco ¿sabes? como que se queda en una cosa linda de diseño, pero no hay nada como que es totalmente distinto a lo que a lo que hacen en América Latina. Y bueno, yo sí podría decir hay ciertas cosas de ciertos proyectos japoneses, pero no de museos que me tienen en shock, decir algo más hay unos ejercicios de como armar proyectos transmedia de gente de Japón, digamos de varias instituciones japonesas que lo ligan a veces a proyectos de arte, pero no necesariamente que parece increíble que los museos japoneses están allí, están en otro lado, pero sí he visto las cosas geniales, como desde otros lugares, muchos de la educación, increíble es increíble. Como lo derivan en otra cosa, entonces me gusta, por ejemplo, como hay un trabajo de papel; imagínate que te mandan como es

como una tarjeta, pero lo tienes que armar. Es un poco como un rompecabezas, pero entonces la idea del rompecabezas tiene una idea súper densa. que tú vas armando en un libro, como un poco ese tipo de elementos, me parecen súper fuertes. Llegar a eso está increíble está padre está padre

#### **Perfecto, Ricardo.**

Recuerdas que hubo en un Nintendo que con cartón armas piezas, está padrísimo, también donde la interface eran cosas de que armabas una guitarra, un carrito y luego no sé qué tan increíble ese tipo de cosas, me parecen como para verlas.

Y ahora que lo menciona eran coleccionables y de hecho creo que los funko pop se derivan de estos armables. Está buenísimo, ¿no? Esta increíble, pues esas cosas nunca dejan de ser, yo creo, y está padre.

Los museos creo que hay que regresar mucho a esos materiales. Estamos mucho del papel desechable y creo que las cosas que duran más son más interesantes, pero bueno los latinoamericanos, los japoneses te digo, el Thyssen que hay mucha gente española que hace muchas cosas lindas; la gente del norte hace lo que pueden. El museo de la ciudad de Panamá hace materiales como totalmente efímero, pues hacen cosas que llaman micro cápsulas sonoras. Entonces una cosa que mandan por whatsapp, dice una cosa cómo... pero bueno, te digo ahí es donde no estamos en una frontera donde ya no sabemos muy bien, hasta donde sé o no.

Está eso está padre como también a explorar otros lugares. No tan escolares.

#### **Perfecto Ricardo, ya para finalizar ¿hay algún comentario abierto que quisieras agregar o algo que quisieras sumar?.**

No sé si de lo que hemos hablado ha estado bien. Creo que este tema del diseño es un tema denso, en el perfil del educador también hay un poco una mente del diseñador, es otra manera de verlo. Y creo que el tema de la investigación, es un tema fundamental yo creo que la acción educativa del museo es una acción de investigación de los públicos. Si sabes de contenido de investigación, si eres experto en los contenidos, la educación es un buen lugar, creo que la educación es entender, conocer, analizar y observar muchísimo a los públicos. Creo que es un punto super importante, no sé si es el lugar donde vamos a estar.

**No pues muchas gracias, claro que todo esto que me dices me sirve un montón, muchísimos referentes que manejas me voy a tratar de empaparme un poco de estos todos estos autores que mencionaste buscar también algunos de**

**estos materiales que dices, yo no he tenido la oportunidad de consultar materiales del exterior, como los destinos que mencionas, pero pues claro que los voy a buscar y todo lo que dices también, pues finalmente yo te considero experto, en por eso me interesa en que me cedieras este espacio. Y pues muchísima información me llevo y obviamente estoy súper agradecido y bueno te doy las gracias por brindarme este espacio siempre es un gusto hablar contigo y empaparme un poco de todo lo que sabes**

No pues cuando quieras Cesar, siempre es un gusto, para lo que necesites y quieras contactar a la gente del Thyssen y quieras preguntarles directamente, yo te paso sus correos, son super lindos, seguramente, por ejemplo, ahora el Prado está haciendo también cosas super interesantes. Hay que echarle un ojito, pero sí con mucho gusto contacto igual por si quieres, verlo así, pero échale un ojo a lo que está haciendo el Thyssen. Lo que está haciendo el museo- taller, se llama Ferrowhite Nicolás Toni, lo que está haciendo el Gallardo. Creo que en la Pinacoteca están haciendo jueguitos, búscame por ahí si se te ocurren más cosas que necesitas, pues buscamos y yo te doy los tips de cosas chidas que están saliendo.

**Muchísimas gracias, Ricardo.**

Vale, pues que te vaya muy bien. Me cuentas después como te fue.

**Claro que sí.**

Análisis de la información obtenida: Cruces de categorías con la prueba de Chi-cuadrada utilizando el programa estadístico informático SPSS

[ConjuntoDatos0]

**Resumen de procesamiento de casos**

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Género * Soporte	194	100.0%	0	0.0%	194	100.0%

**Tabla cruzada Género\*Soporte**

Género		Recuento	Soporte				Total
			Digital descargable	Digital proyectado (dentro del recinto)	Impreso de consulta (dentro del recinto)	Impreso para llevar a casa	
Femenino	Recuento	41	20	8	44		
	Recuento esperado	45.4	16.9	9.3	41.4		
	% dentro de Género	36.3%	17.7%	7.1%	38.9%		
Masculino	Recuento	33	7	7	26		
	Recuento esperado	29.4	10.9	6.0	26.7		
	% dentro de Género	45.2%	9.6%	9.6%	35.6%		
Otro	Recuento	4	0	0	1		
	Recuento esperado	2.0	.7	.4	1.8		
	% dentro de Género	80.0%	0.0%	0.0%	20.0%		
Prefero no responder	Recuento	0	2	1	0		
	Recuento esperado	1.2	.4	.2	1.1		
	% dentro de Género	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%		
Total	Recuento	78	29	16	71		
	Recuento esperado	78.0	29.0	16.0	71.0		
	% dentro de Género	40.2%	14.9%	8.2%	36.6%		

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	16.862 <sup>a</sup>	9	.051
Razón de verosimilitud	16.634	9	.055
N de casos válidos	194		

a. 8 casillas (50.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .25.

→ **Tablas cruzadas**

**Resumen de procesamiento de casos**

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Género * Util	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

**Tabla cruzada Género\*Util**

Género		Recuento	Util			Total
			A veces	No	SÍ	
Femenino	Recuento	1	0	0	0	1
	% dentro de Util	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%
	Recuento	0	21	0	94	115
Masculino	Recuento	0	16	2	55	73
	% dentro de Util	0.0%	42.1%	66.7%	35.5%	37.1%
	Recuento	0	1	0	4	5
Otro	Recuento	0	1	0	4	5
	% dentro de Util	0.0%	2.6%	0.0%	2.6%	2.5%
	Recuento	0	0	1	2	3
Prefero no responder	Recuento	0	0	1	2	3
	% dentro de Util	0.0%	0.0%	33.3%	1.3%	1.5%
	Recuento	1	38	3	155	197
Total	Recuento	1	38	3	155	197
	% dentro de Util	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	220.668 <sup>a</sup>	12	.000
Razón de verosimilitud	22.819	12	.029
N de casos válidos	197		

a. 16 casillas (80.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

→ **Tablas cruzadas**

**Resumen de procesamiento de casos**

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Género * Aprendizaje	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

**Tabla cruzada Género\*Aprendizaje**

Género		Recuento	Aprendizaje		Total
			No	SÍ	
Femenino	Recuento	0	45	70	115
	% dentro de Aprendizaje	100.0%	0.0%	61.4%	58.4%
	Recuento	0	33	40	73
Masculino	Recuento	0	33	40	73
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	40.2%	35.1%	37.1%
	Recuento	0	1	4	5
Otro	Recuento	0	1	4	5
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	1.2%	3.5%	2.5%
	Recuento	0	3	0	3
Prefero no responder	Recuento	0	3	0	3
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	3.7%	0.0%	1.5%
	Recuento	1	82	114	197
Total	Recuento	1	82	114	197
	% dentro de Aprendizaje	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	202.867 <sup>a</sup>	8	.000
Razón de verosimilitud	19.550	8	.012
N de casos válidos	197		

a. 11 casillas (73.3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

→ **Tablas cruzadas**

**Resumen de procesamiento de casos**

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Género * Enfasis	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

**Tabla cruzada Género\*Enfasis**

Género		Recuento	Enfasis				Total
			Información de historia del arte en general	Información de la exposición de la obra de arte	Información de la pieza (obra de arte)	Información del artista	
Femenino	Recuento	1	29	26	50	9	115
	% dentro de Enfasis	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%
	Recuento	0	10	25	33	5	73
Masculino	Recuento	0	10	25	33	5	73
	% dentro de Enfasis	0.0%	24.4%	47.2%	38.4%	33.3%	37.1%
	Recuento	0	0	2	2	1	5
Otro	Recuento	0	0	2	2	1	5
	% dentro de Enfasis	0.0%	0.0%	3.8%	2.3%	6.7%	2.5%
	Recuento	0	2	0	1	0	3
Prefero no responder	Recuento	0	2	0	1	0	3
	% dentro de Enfasis	0.0%	4.9%	0.0%	1.2%	0.0%	1.5%
	Recuento	2	41	53	86	15	197
Total	Recuento	2	41	53	86	15	197
	% dentro de Enfasis	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	110.071 <sup>a</sup>	16	.000
Razón de verosimilitud	23.283	16	.106
N de casos válidos	197		

a. 17 casillas (86.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.



➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Genero * Costo	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Genero\*Costo

Genero		Recuento	Costo		Total
			Pagar un costo para garantizar la calidad del material	Que sea gratuito	
Femenino	Recuento	21	38	56	115
	% dentro de Costo	61.8%	57.6%	57.7%	58.4%
Masculino	Recuento	12	26	35	73
	% dentro de Costo	35.3%	39.4%	36.1%	37.1%
Otro	Recuento	1	1	3	5
	% dentro de Costo	2.9%	1.5%	3.1%	2.5%
Prefero no responder	Recuento	0	1	2	3
	% dentro de Costo	0.0%	1.5%	2.1%	1.5%
Total	Recuento	34	66	97	197
	% dentro de Costo	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2.377 <sup>a</sup>	8	.967
Razón de verosimilitud	3.297	8	.914
N de casos válidos	197		

a. 9 casillas (60.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .17.

Tablas cruzadas

[ConjuntoDatos7]

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Genero * Estructura	196	100.0%	0	0.0%	196	100.0%

Tabla cruzada Genero\*Estructura

Genero		Recuento	Estructura				Total
			Solamente texto	Texto con apoyos visuales (Imágenes y vA-d	Texto con apoyos visuales (solamente imÁgene		
Femenino	Recuento	1	0	82	32	115	
	% dentro de Estructura	100.0%	0.0%	60.7%	54.2%	58.7%	
Masculino	Recuento	0	0	50	23	73	
	% dentro de Estructura	0.0%	0.0%	37.0%	39.0%	37.2%	
Otro	Recuento	0	0	2	3	5	
	% dentro de Estructura	0.0%	0.0%	1.5%	5.1%	2.6%	
Prefero no responder	Recuento	0	1	1	1	3	
	% dentro de Estructura	0.0%	100.0%	0.7%	1.7%	1.5%	
Total	Recuento	1	1	135	59	196	
	% dentro de Estructura	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	68.034 <sup>a</sup>	9	.000
Razón de verosimilitud	12.328	9	.195
N de casos válidos	196		

a. 12 casillas (75.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .02.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Genero * Enfasis	196	100.0%	0	0.0%	196	100.0%

Tabla cruzada Genero\*Enfasis

Genero		Recuento	Enfasis		Total
			Prefiero que el material contenga mucha información para consultar.	Prefiero que el material contenga poca información, mientras más concreto me	
Femenino	Recuento	35	80	115	
	% dentro de Enfasis	49.3%	64.0%	58.7%	
Masculino	Recuento	31	42	73	
	% dentro de Enfasis	43.7%	33.8%	37.2%	
Otro	Recuento	4	1	5	
	% dentro de Enfasis	5.6%	0.8%	2.6%	
Prefero no responder	Recuento	1	2	3	
	% dentro de Enfasis	1.4%	1.6%	1.5%	
Total	Recuento	71	125	196	
	% dentro de Enfasis	100.0%	100.0%	100.0%	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	7.058 <sup>a</sup>	3	.070
Razón de verosimilitud	6.947	3	.074
N de casos válidos	196		

a. 4 casillas (50.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1.09.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Genero * Contenido	297	100.0%	0	0.0%	297	100.0%

Tabla cruzada Género\*Contenido

Género		Recuento	Contenido				Total
			Con actividades para realizar	Con preguntas para reflexionar	Meramente narrativo	Te gustaría que el contenido fuera..	
Femenino	Recuento	1	78	27	9	115	
	% dentro de Contenido	1.0%	67.2%	47.4%	40.9%	0.0%	
Masculino	Recuento	0	0	0	0	0	
	% dentro de Contenido	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	
Otro	Recuento	0	3	2	0	5	
	% dentro de Contenido	0.0%	2.6%	3.5%	0.0%	0.0%	
Prefero no responder	Recuento	0	1	1	1	3	
	% dentro de Contenido	0.0%	0.9%	1.8%	4.5%	0.0%	
Total	Recuento	1	116	57	22	196	
	% dentro de Contenido	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	607.153 <sup>a</sup>	20	.000
Razón de verosimilitud	393.590	20	.000
N de casos válidos	297		

a. 19 casillas (60.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .00.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Género*Temporalidad	332	100.0%	0	0.0%	332	100.0%

Tabla cruzada Género\*Temporalidad

Género	Recuento	Temporalidad			Total
		Antes de tu visita al museo	Durante tu visita al museo	Posterior a tu visita al museo	
		102	7	10	8
	% dentro de Temporalidad	73.9%	21.9%	9.0%	15.7%
Antes de tu visita al museo	Recuento	0	0	1	0
	% dentro de Temporalidad	0.0%	0.0%	0.9%	0.0%
Durante tu visita al museo	Recuento	2	0	2	1
	% dentro de Temporalidad	1.4%	0.0%	1.8%	2.0%
Femenino	Recuento	20	14	55	26
	% dentro de Temporalidad	14.5%	43.8%	49.9%	51.0%
Los materiales educativos en museos deben ser lo suficientemente intuitivos para que no se necesiten guías, lo suficientemente críticos para crear debate y lo suficientemente autónomos para seguir funcionando fuera del museo, que al brindarlo la breves información curada, creo que eso vale mucho la pena	% dentro de Temporalidad	0.0%	0.0%	0.9%	0.0%
Masculino	Recuento	11	10	38	14
	% dentro de Temporalidad	8.0%	31.3%	34.2%	27.5%
Otro	Recuento	2	1	1	1
	% dentro de Temporalidad	1.4%	3.1%	0.9%	2.0%
Posterior a tu visita al museo	Recuento	0	0	2	0
	% dentro de Temporalidad	0.0%	0.0%	1.8%	0.0%
Prefero no responder	Recuento	1	0	1	1
	% dentro de Temporalidad	0.7%	0.0%	0.9%	2.0%
Total	Recuento	138	32	111	51
	% dentro de Temporalidad	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	140.012 <sup>a</sup>	24	.000
Razón de verosimilitud	150.857	24	.000
N de casos válidos	332		

a. 24 casillas (66.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .10.

➔ Tablas cruzadas

[CojuntoDatos5]

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Género*Utilidad	297	100.0%	0	0.0%	297	100.0%

Tabla cruzada Género\*Utilidad

Género	Recuento	Utilidad	Utilidad			Total
			Solamente una vez	Te gustaría que el material se pudiera utilizar.	Varias veces, cada que voy al museo	
		100	0	0	0	100
	% dentro de Utilidad	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	33.7%
Femenino	Recuento	0	9	0	20	86
	% dentro de Utilidad	0.0%	69.2%	0.0%	58.6%	57.7%
Género	Recuento	0	0	1	0	0
	% dentro de Utilidad	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%
Masculino	Recuento	0	3	0	11	59
	% dentro de Utilidad	0.0%	23.1%	0.0%	32.4%	39.6%
Otro	Recuento	0	0	0	1	4
	% dentro de Utilidad	0.0%	0.0%	0.0%	2.9%	2.7%
Prefero no responder	Recuento	0	1	0	2	0
	% dentro de Utilidad	0.0%	7.7%	0.0%	5.9%	0.0%
Total	Recuento	100	13	1	34	149
	% dentro de Utilidad	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	611.403 <sup>a</sup>	20	.000
Razón de verosimilitud	402.843	20	.000
N de casos válidos	297		

a. 20 casillas (66.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .00.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación*Soporte	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Soporte

Ocupación	Recuento	Soporte				Total
		Digital descargable	Soporte Digital proyectado (dentro del recinto)	Impreso de consulta (dentro del recinto)	Impreso para llevar a casa	
		1	0	0	0	1
	% dentro de Soporte	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%
Académico o docente	Recuento	0	11	2	0	13
	% dentro de Soporte	0.0%	13.9%	6.9%	0.0%	18.1%
Empleado Federal	Recuento	0	6	2	0	9
	% dentro de Soporte	0.0%	7.6%	6.9%	0.0%	12.5%
Empleado iniciativa privada	Recuento	0	10	7	1	8
	% dentro de Soporte	0.0%	12.7%	24.1%	6.3%	11.1%
Estudiante	Recuento	0	32	7	11	26
	% dentro de Soporte	0.0%	40.5%	24.1%	68.8%	36.1%
Independiente	Recuento	0	16	8	2	13
	% dentro de Soporte	0.0%	20.3%	27.6%	12.5%	18.1%
Otro	Recuento	0	4	3	2	3
	% dentro de Soporte	0.0%	5.1%	10.3%	12.5%	4.2%
Total	Recuento	1	79	29	16	72
	% dentro de Soporte	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	217.083 <sup>a</sup>	24	.000
Razón de verosimilitud	34.836	24	.071
N de casos válidos	197		

a. 22 casillas (62.9%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación*Temporalidad	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Temporalidad

Ocupación	Recuento	Temporalidad			Total
		Antes de tu visita al museo	Durante tu visita al museo	Posterior a tu visita al museo	
		1	0	0	1
	% dentro de Temporalidad	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%
Académico o docente	Recuento	0	3	13	10
	% dentro de Temporalidad	0.0%	9.4%	11.7%	19.6%
Empleado Federal	Recuento	0	2	12	3
	% dentro de Temporalidad	0.0%	6.3%	10.8%	5.9%
Empleado iniciativa privada	Recuento	0	6	14	6
	% dentro de Temporalidad	0.0%	18.8%	12.6%	11.8%
Estudiante	Recuento	0	13	42	21
	% dentro de Temporalidad	0.0%	40.6%	37.8%	41.2%
Independiente	Recuento	2	6	23	8
	% dentro de Temporalidad	66.7%	18.8%	20.7%	15.7%
Otro	Recuento	0	2	7	3
	% dentro de Temporalidad	0.0%	6.3%	6.3%	5.9%
Total	Recuento	3	32	111	51
	% dentro de Temporalidad	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación * Utilidad	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Utilidad

Ocupación	Recuento	Utilidad			Total
		Solamente una vez	Varias veces, cada que vaya al museo	Varias veces, dentro y fuera del museo	
		1	0	0	1
	% dentro de Utilidad	100.0%	0.0%	0.0%	0.5%
Académico o docente	Recuento	0	3	2	21
	% dentro de Utilidad	0.0%	23.1%	5.9%	14.1%
Empleado Federal	Recuento	0	0	3	14
	% dentro de Utilidad	0.0%	0.0%	8.8%	9.4%
Empleado iniciativa privada	Recuento	0	1	6	19
	% dentro de Utilidad	0.0%	7.7%	17.6%	13.2%
Estudiante	Recuento	0	4	15	57
	% dentro de Utilidad	0.0%	30.8%	44.1%	38.9%
Independiente	Recuento	0	3	4	32
	% dentro de Utilidad	0.0%	23.1%	11.8%	21.5%
Otro	Recuento	0	2	4	6
	% dentro de Utilidad	0.0%	15.4%	11.8%	4.0%
Total	Recuento	1	13	34	149
	% dentro de Utilidad	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	208.035 <sup>a</sup>	18	.000
Razón de verosimilitud	24.289	18	.146
N de casos válidos	197		

a. 19 casillas (67.9%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	75.292 <sup>a</sup>	18	.000
Razón de verosimilitud	19.921	18	.337
N de casos válidos	197		

a. 16 casillas (57.1%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .02.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación * Contenido	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Contenido

Ocupación	Recuento	Contenido			Total
		Con actividades para realizar	Con preguntas para reflexionar	Meramente narrativo	
		1	0	0	0
	% dentro de Contenido	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Académico o docente	Recuento	0	11	12	3
	% dentro de Contenido	0.0%	9.5%	21.1%	13.6%
Empleado Federal	Recuento	0	10	4	3
	% dentro de Contenido	0.0%	8.6%	7.0%	13.6%
Empleado iniciativa privada	Recuento	0	12	10	4
	% dentro de Contenido	0.0%	10.3%	17.5%	18.2%
Estudiante	Recuento	0	53	19	4
	% dentro de Contenido	0.0%	45.7%	33.3%	18.2%
Independiente	Recuento	1	23	8	7
	% dentro de Contenido	50.0%	19.8%	14.0%	31.8%
Otro	Recuento	0	7	4	1
	% dentro de Contenido	0.0%	6.0%	7.0%	4.5%
Total	Recuento	2	116	57	22
	% dentro de Contenido	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	113.681 <sup>a</sup>	18	.000
Razón de verosimilitud	26.631	18	.086
N de casos válidos	197		

a. 17 casillas (60.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación * Estructura	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Estructura

Ocupación	Recuento	Estructura				Total
		Solamente foto	Texto con apoyos visuales (imágenes y A-V)	Texto con apoyos visuales (siguiente imágenes)		
		1	0	0	0	1
	% dentro de Estructura	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%
Académico o docente	Recuento	0	0	16	10	26
	% dentro de Estructura	0.0%	0.0%	11.9%	16.9%	13.2%
Empleado Federal	Recuento	0	0	9	8	17
	% dentro de Estructura	0.0%	0.0%	6.7%	13.6%	8.6%
Empleado iniciativa privada	Recuento	0	0	17	9	26
	% dentro de Estructura	0.0%	0.0%	12.6%	15.3%	13.2%
Estudiante	Recuento	0	0	59	17	76
	% dentro de Estructura	0.0%	0.0%	43.7%	28.6%	38.6%
Independiente	Recuento	1	0	26	12	39
	% dentro de Estructura	50.0%	0.0%	19.3%	20.3%	19.8%
Otro	Recuento	0	1	8	3	12
	% dentro de Estructura	0.0%	100.0%	5.9%	5.1%	6.1%
Total	Recuento	2	1	135	59	197
	% dentro de Estructura	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	121.242 <sup>a</sup>	18	.000
Razón de verosimilitud	24.273	18	.146
N de casos válidos	197		

a. 17 casillas (60.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación * Extensión	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Extensión

Ocupación	Recuento	Extensión			Total
		Prefiero que el material contenga mucha información para consultar.	Prefiero que el material contenga poca información, mientras más concreto me		
		1	0	0	1
	% dentro de Extensión	100.0%	0.0%	0.0%	0.5%
Académico o docente	Recuento	0	7	19	26
	% dentro de Extensión	0.0%	9.9%	15.2%	13.2%
Empleado Federal	Recuento	0	7	10	17
	% dentro de Extensión	0.0%	9.9%	8.0%	8.6%
Empleado iniciativa privada	Recuento	0	8	18	26
	% dentro de Extensión	0.0%	11.3%	14.4%	13.2%
Estudiante	Recuento	0	33	43	76
	% dentro de Extensión	0.0%	46.5%	34.4%	38.6%
Independiente	Recuento	0	10	29	39
	% dentro de Extensión	0.0%	14.1%	23.2%	19.8%
Otro	Recuento	0	6	6	12
	% dentro de Extensión	0.0%	8.5%	4.8%	6.1%
Total	Recuento	1	71	125	197
	% dentro de Extensión	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	203.100 <sup>a</sup>	12	.000
Razón de verosimilitud	18.705	12	.096
N de casos válidos	197		

a. 10 casillas (47.6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación * Enfasis	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Enfasis

Ocupación	Recuento	Enfasis			
		Información de historia del arte en general	Información de la exposición	Información de la pieza (obra de arte)	Información del artista
Académico o docente	Recuento	1	0	0	0
	% dentro de Enfasis	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Empleado Federal	Recuento	0	5	5	13
	% dentro de Enfasis	0.0%	12.2%	9.4%	15.1%
Empleado iniciativa privada	Recuento	0	3	6	8
	% dentro de Enfasis	0.0%	7.3%	11.3%	9.3%
Estudiante	Recuento	0	7	8	10
	% dentro de Enfasis	0.0%	17.1%	15.1%	11.6%
Independiente	Recuento	0	17	18	36
	% dentro de Enfasis	0.0%	41.5%	34.0%	41.9%
Otro	Recuento	1	4	13	17
	% dentro de Enfasis	50.0%	9.8%	24.5%	19.8%
Total	Recuento	2	53	86	1
	% dentro de Enfasis	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	114.095 <sup>a</sup>	24	.000
Razón de verosimilitud	28.537	24	.298
N de casos válidos	197		

a. 20 casillas (57.1%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación * Util	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Util

Ocupación	Recuento	Util			
		A veces	No	SÍ	SÍ
Académico o docente	Recuento	1	0	0	0
	% dentro de Util	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Empleado Federal	Recuento	0	4	1	21
	% dentro de Util	0.0%	10.5%	33.3%	13.5%
Empleado iniciativa privada	Recuento	0	2	0	15
	% dentro de Util	0.0%	5.3%	0.0%	9.7%
Estudiante	Recuento	0	6	0	20
	% dentro de Util	0.0%	15.8%	0.0%	12.9%
Independiente	Recuento	0	14	0	62
	% dentro de Util	0.0%	36.8%	0.0%	40.0%
Otro	Recuento	0	10	1	28
	% dentro de Util	0.0%	26.3%	33.3%	18.1%
Total	Recuento	0	2	1	9
	% dentro de Util	0.0%	5.3%	33.3%	5.8%
Total	Recuento	1	38	3	155
	% dentro de Util	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	206.006 <sup>a</sup>	18	.000
Razón de verosimilitud	21.175	18	.271
N de casos válidos	197		

a. 18 casillas (64.3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación * Aprendizaje	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Aprendizaje

Ocupación	Recuento	Aprendizaje			Total
		No	SÍ	Total	
Académico o docente	Recuento	1	0	0	1
	% dentro de Aprendizaje	100.0%	0.0%	0.0%	0.5%
Empleado Federal	Recuento	0	11	15	26
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	13.4%	13.2%	13.2%
Empleado iniciativa privada	Recuento	0	7	10	17
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	8.5%	8.8%	8.6%
Estudiante	Recuento	0	8	18	26
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	9.8%	15.8%	13.2%
Independiente	Recuento	0	34	42	76
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	41.5%	36.8%	38.6%
Otro	Recuento	0	17	22	39
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	20.7%	19.3%	19.9%
Total	Recuento	0	5	7	12
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	6.1%	6.1%	6.1%
Total	Recuento	1	82	114	197
	% dentro de Aprendizaje	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	198.635 <sup>a</sup>	12	.000
Razón de verosimilitud	14.232	12	.286
N de casos válidos	197		

a. 10 casillas (47.6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Ocupación * Costo	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Ocupación\*Costo

Ocupación	Recuento	Costo		Total
		Pagar un costo para garantizar la calidad del material	Que sea gratuito	
Académico o docente	Recuento	0	1	1
	% dentro de Costo	0.0%	10.0%	0.5%
Empleado Federal	Recuento	8	5	13
	% dentro de Costo	23.5%	7.6%	13.2%
Empleado iniciativa privada	Recuento	6	5	11
	% dentro de Costo	17.6%	9.1%	8.6%
Estudiante	Recuento	10	5	15
	% dentro de Costo	29.4%	7.6%	13.2%
Independiente	Recuento	1	34	41
	% dentro de Costo	2.9%	51.5%	42.3%
Otro	Recuento	8	12	19
	% dentro de Costo	23.5%	18.2%	19.8%
Total	Recuento	1	4	7
	% dentro de Costo	2.9%	6.1%	6.1%
Total	Recuento	34	66	97
	% dentro de Costo	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	34.031 <sup>a</sup>	12	.001
Razón de verosimilitud	39.910	12	.000
N de casos válidos	197		

a. 8 casillas (38.1%) han esperado un recuento menor que 5.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Costo	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\*Costo

Edad	Recuento	Costo		Total
		Pagar un costo para garantizar la calidad del material	Que sea gratuito	
		0	0	1
	% dentro de Costo	0.0%	0.0%	1.0%
21 a 35 años	Recuento	24	57	67
	% dentro de Costo	70.6%	86.4%	69.1%
35 a 60 años	Recuento	9	9	19
	% dentro de Costo	26.5%	13.6%	19.6%
De 15 a 21 años	Recuento	0	0	10
	% dentro de Costo	0.0%	0.0%	10.3%
Más de 60 años	Recuento	1	0	1
	% dentro de Costo	2.9%	0.0%	0.0%
Total	Recuento	34	66	97
	% dentro de Costo	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	19.844 <sup>a</sup>	8	.011
Razón de verosimilitud	22.751	8	.004
N de casos válidos	197		

a. 9 casillas (60.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es, 17.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Aprendizaje	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\*Aprendizaje

Edad	Recuento	Aprendizaje		Total
		No	Sí	
		1	0	0
	% dentro de Aprendizaje	100.0%	0.0%	0.0%
21 a 35 años	Recuento	0	61	87
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	74.4%	76.3%
35 a 60 años	Recuento	0	15	22
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	18.3%	19.3%
De 15 a 21 años	Recuento	0	5	5
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	6.1%	4.4%
Más de 60 años	Recuento	0	1	0
	% dentro de Aprendizaje	0.0%	1.2%	0.0%
Total	Recuento	1	82	114
	% dentro de Aprendizaje	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	198.722 <sup>a</sup>	8	.000
Razón de verosimilitud	14.623	8	.067
N de casos válidos	197		

a. 10 casillas (66.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es, 01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Util	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\*Util

Edad	Recuento	Util			Total
		A veces	No	Sí	
		1	0	0	1
	% dentro de Util	100.0%	0.0%	0.0%	0.5%
21 a 35 años	Recuento	0	30	2	116
	% dentro de Util	0.0%	78.9%	66.7%	74.8%
35 a 60 años	Recuento	0	6	1	30
	% dentro de Util	0.0%	15.8%	33.3%	19.4%
De 15 a 21 años	Recuento	0	1	0	9
	% dentro de Util	0.0%	2.6%	0.0%	5.8%
Más de 60 años	Recuento	0	1	0	0
	% dentro de Util	0.0%	2.6%	0.0%	0.5%
Total	Recuento	1	38	3	155
	% dentro de Util	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	202.587 <sup>a</sup>	12	.000
Razón de verosimilitud	17.438	12	.134
N de casos válidos	197		

a. 15 casillas (75.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es, 01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Enfasis	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\*Enfasis

Edad	Recuento	Enfasis				Total
		Información de historia del arte en general	Información de la pieza (obra de arte)	Información del artista	Información de la pieza	
		1	0	0	0	1
	% dentro de Enfasis	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%
21 a 35 años	Recuento	0	33	40	63	148
	% dentro de Enfasis	0.0%	80.5%	75.5%	73.3%	80.0%
35 a 60 años	Recuento	1	6	12	16	2
	% dentro de Enfasis	50.0%	14.6%	22.6%	18.6%	13.3%
De 15 a 21 años	Recuento	0	2	0	7	1
	% dentro de Enfasis	0.0%	4.9%	0.0%	8.1%	6.7%
Más de 60 años	Recuento	0	0	1	0	0
	% dentro de Enfasis	0.0%	0.0%	1.9%	0.0%	0.5%
Total	Recuento	2	41	53	86	15
	% dentro de Enfasis	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	108.497 <sup>a</sup>	16	.000
Razón de verosimilitud	23.824	16	.093
N de casos válidos	197		

a. 13 casillas (72.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es, 01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Extensión	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\*Extensión

Edad	Recuento	Extensión		Total
		Prefiero que el material contenga mucha información para consultar.	Prefiero que el material contenga poca información, mientras más concreto me	
21 a 35 años	Recuento	1	0	1
	% dentro de Extensión	100.0%	0.0%	0.5%
35 a 60 años	Recuento	0	55	55
	% dentro de Extensión	0.0%	77.5%	75.1%
De 15 a 21 años	Recuento	0	10	10
	% dentro de Extensión	0.0%	14.1%	18.8%
Más de 60 años	Recuento	0	6	6
	% dentro de Extensión	0.0%	8.5%	5.1%
Total	Recuento	1	71	72
	% dentro de Extensión	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	201.449 <sup>a</sup>	8	.000
Razón de verosimilitud	17.257	8	.028
N de casos válidos	197		

a. 10 casillas (66.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Estructura	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\*Estructura

Edad	Recuento	Estructura			Total
		Solamente texto	Texto con apoyos visuales (Imágenes y v/d)	Texto con apoyos visuales (solamente Imágenes)	
21 a 35 años	Recuento	1	0	0	1
	% dentro de Estructura	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%
35 a 60 años	Recuento	0	1	105	106
	% dentro de Estructura	0.0%	100.0%	77.8%	71.2%
De 15 a 21 años	Recuento	1	0	23	24
	% dentro de Estructura	50.0%	0.0%	17.0%	22.0%
Más de 60 años	Recuento	0	0	6	6
	% dentro de Estructura	0.0%	0.0%	4.4%	6.8%
Total	Recuento	2	1	135	138
	% dentro de Estructura	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	102.165 <sup>a</sup>	12	.000
Razón de verosimilitud	15.610	12	.210
N de casos válidos	197		

a. 15 casillas (75.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

[ConjuntoDatos7] C:\Users\csar\_\Documents\CRUCES\_ICR.sav

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Utilidad	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\*Utilidad

Edad	Recuento	Utilidad			Total
		Solamente una vez	Varias veces, cada que vaya al museo	Varias veces, dentro y fuera del museo	
21 a 35 años	Recuento	1	0	0	1
	% dentro de Utilidad	100.0%	0.0%	0.0%	0.5%
35 a 60 años	Recuento	0	9	28	37
	% dentro de Utilidad	0.0%	69.2%	82.4%	75.1%
De 15 a 21 años	Recuento	0	4	3	7
	% dentro de Utilidad	0.0%	30.8%	8.8%	18.8%
Más de 60 años	Recuento	0	0	3	3
	% dentro de Utilidad	0.0%	0.0%	8.8%	5.1%
Total	Recuento	1	13	34	48
	% dentro de Utilidad	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	202.194 <sup>a</sup>	12	.000
Razón de verosimilitud	18.748	12	.095
N de casos válidos	197		

a. 14 casillas (70.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Temporalidad	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\*Temporalidad

Edad	Recuento	Temporalidad			Total
		Antes de tu visita al museo	Durante tu visita al museo	Posterior a tu visita al museo	
21 a 35 años	Recuento	1	0	0	1
	% dentro de Temporalidad	33.3%	0.0%	0.0%	0.5%
35 a 60 años	Recuento	1	21	91	113
	% dentro de Temporalidad	33.3%	65.6%	82.0%	75.1%
De 15 a 21 años	Recuento	1	8	16	25
	% dentro de Temporalidad	33.3%	25.0%	14.4%	18.8%
Más de 60 años	Recuento	0	3	4	7
	% dentro de Temporalidad	0.0%	9.4%	3.6%	5.1%
Total	Recuento	3	32	111	146
	% dentro de Temporalidad	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	74.186 <sup>a</sup>	12	.000
Razón de verosimilitud	17.813	12	.121
N de casos válidos	197		

a. 13 casillas (65.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .02.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Soporte	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\* Soporte

Edad	Recuento	Soporte				Total
		Digital descargable	Digital proyectado (dentro del recibo)	Impreso de consulta (dentro del recibo)	Impreso para llevar a casa	
		1	0	0	0	1
	% dentro de Soporte	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%
21 a 35 años	Recuento	0	59	28	13	48
	% dentro de Soporte	0.0%	74.7%	36.6%	81.3%	66.7%
35 a 60 años	Recuento	0	16	1	1	19
	% dentro de Soporte	0.0%	20.3%	3.4%	6.3%	18.8%
De 15 a 21 años	Recuento	0	3	0	2	5
	% dentro de Soporte	0.0%	3.8%	0.0%	12.5%	5.1%
Más de 60 años	Recuento	0	1	0	0	1
	% dentro de Soporte	0.0%	1.3%	0.0%	0.0%	0.5%
Total	Recuento	1	79	29	16	72
	% dentro de Soporte	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	212.260 <sup>a</sup>	16	.000
Razón de verosimilitud	31.056	16	.013
N de casos válidos	197		

a. 18 casillas (72.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.

➔ Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad * Contenido	197	100.0%	0	0.0%	197	100.0%

Tabla cruzada Edad\* Contenido

Edad	Recuento	Contenido			Total
		Con actividades para realizar	Con preguntas para reflexionar	Meramente narrativo	
		1	0	0	1
	% dentro de Contenido	50.0%	0.0%	0.0%	0.5%
21 a 35 años	Recuento	0	86	44	18
	% dentro de Contenido	0.0%	74.1%	77.2%	81.8%
35 a 60 años	Recuento	1	22	10	4
	% dentro de Contenido	50.0%	19.0%	17.5%	18.2%
De 15 a 21 años	Recuento	0	8	2	0
	% dentro de Contenido	0.0%	6.9%	3.5%	0.0%
Más de 60 años	Recuento	0	0	1	0
	% dentro de Contenido	0.0%	0.0%	1.8%	0.0%
Total	Recuento	2	116	57	22
	% dentro de Contenido	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	104.979 <sup>a</sup>	12	.000
Razón de verosimilitud	19.030	12	.088
N de casos válidos	197		

a. 14 casillas (70.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .01.